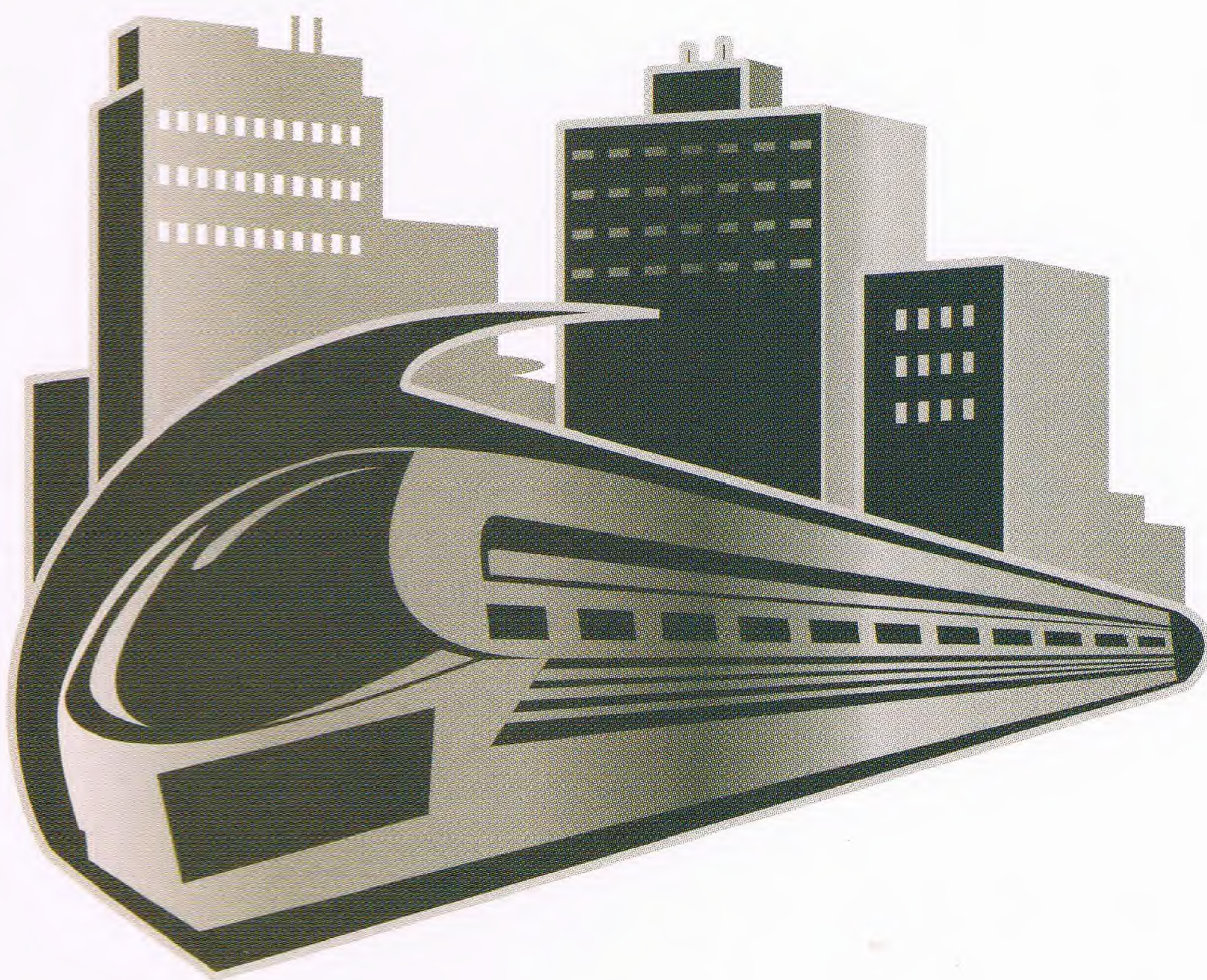
A列車で行こう

SIMULATION GAME,RAILROAD MANAGEMENT,URBAN DEVELOPMENT

THE 21ST CENTURY

ユーザーズマニュアル

使用上のご注意

●健康上のご注意

・ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉の痙攣·意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用を止め、医師の診察を受けてください。
・このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、１時間ごとに１０～２０分の休憩を取り、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れをふくときは

ディスクはレンズクリーニングなどに使う柔らかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽くふき取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する

使用後のディスクは元のケースに入れ、高温高湿になる場所を避けて保管してください。

このディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のＣＤプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

・パソコン本体の取扱説明書も合わせてご覧ください。
・このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
・この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
・このソフトを無断で複製（コピー）すること及び解析することを禁じます。
・この取扱説明書の再発行は致しません。大切に保管してください。

目次

動作環境

OS： Windows98/Me/2000/XP 日本語版
CPU： PentiumIII / Athlon 450MHz以上(PentiumⅢ/Athlon700MHz以上(SSE対応) 推奨)
メモリ： 128MB以上（256MB以上推奨）
HDD空容量： 950MB以上
ディスプレイ： マルチスキャンディスプレイ
CD-ROMドライブ： 4倍速以上必須
ビデオカード： VRAM 16MB以上搭載のビデオカード必須
(VRAM 32MB以上搭載のビデオカード(GeForce2以上)推奨)
サウンド： Direct Sound (DirectX 8) 対応音源
入力機器： キーボード及びマウスインテリマウス・エクスプローラー対応

★本製品はDirectX 8.1が完全に動作する機種でのみご使用できます。
■DirectX8.1に関しては、お客様が使用しているハードのメーカーにお問い合わせください。
■DirectX8.1が動作しない機種での動作保証は致しかねます。

★このゲームを遊ぶためにはDirect3Dに対応したビデオカード(16MB以上)が必要です。
■弊社では、以下のビデオカードでの起動を確認しております。
・Geforce2MX200
・Geforce4MX440
・Geforce4Ti4200
・RADEON7500
・RADEON8500
・RADEON9000
・RADEON9700

■ご使用のビデオカードの機種により、表示されている画像内容が異なる場合があります。
あらかじめご了承ください。
■ご使用のビデオカード、サウンドカードのドライバがDirectX8.1に対応していない場合、ご使用のカードの製造元からドライバを入手してください。

インストール

ゲームをプレイするには、まずインストールが必要です。
「INSTALL DISC」をセットすると、メニュー画面が表示されますので、「INSTALL」を選びます。あとは画面の指示に従ってインストールしてください。

■起動ダイアログを経由しないでインストールする
「INSTALL DISC」をセットし、「マイコンピュータ」内のCD-ROMを右クリックして「エクスプローラ」を選択します。するとCD-ROMの中身を閲覧できますので、「setup.exe」を開いてインストーラを起動してください。

アンインストール

スタートメニューから「プログラム」－「ARTDINK」－「A列車で行こうThe 21st Century」－「A列車で行こうThe 21st Century アンインストール」を選択してください。

ゲームの起動方法

ゲームを起動する際は、まず「GAME DISC」をセットしてください。
デスクトップ上の「A列車で行こう The 21st Century」のアイコンをダブルクリックするか、スタートメニューから「プログラム」－「ARTDINK」－「A列車で行こう The 21st Century」－「A列車で行こう The 21st Century」を選択してください。

ゲームの終了方法

ゲーム中のタイトルメニューで「終了」を選択するとアプリケーションを終了することができます。
また、スクリーンモードが「ウィンドウ」の場合は、ウィンドウの閉じるボタンをクリックすると「アプリケーションを終了しますか？」と表示されますので、「はい」を選択してください。アプリケーションを終了することができます。
※「Alt」+「F4」でも終了する事ができます。

環境設定ツール

スタートメニューから「プログラム」－「A列車で行こう The 21st Century」－「A列車で行こう The 21st Century 設定」を選択してください。
なお、この操作はゲームを一旦終了してからおこなってください。

スクリーンモード ・・・・・・ 起動時のスクリーンモードを「フルスクリーン」または「ウィンドウ」から選択できます。

カラーモード・・・・・・・・ お使いのビデオカードに合わせて「32bit」または「16bit」のカラーモードから選べます。※フルスクリーン時のみ有効です。

天候の描画 ・・・・・・・・・ 雨などの天候エフェクトを表示するかを選択します。描画が重い場合は「OFF」にしてください。

カーソルの描画方法 ・・・・・ カーソルの描画タイプを設定します。「WINDOWS」に設定してカーソルがちらつく場合は「スプライト」を選択してください。

3D描画の範囲 ・・・・・・・ 3D描画を行う範囲を設定します。広範囲に設定すると、遠くの物体も描画されるようになります。描画が重い場合は「近傍」に設定してください。

タイトルメニュー

ゲームを起ち上げると次のようなメニューが表示されます。

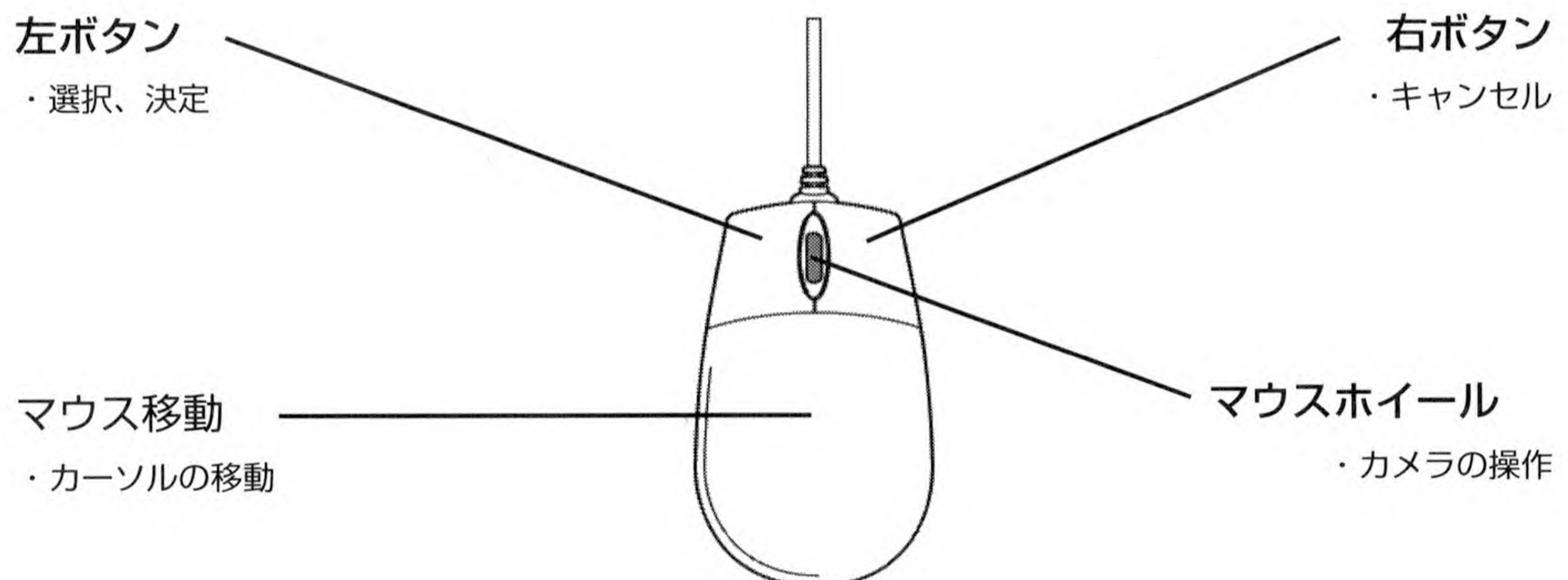
NEW GAME ・・・・・・・・ マップの初めからゲームを開始します。

LOAD GAME ・・・・・・・ 以前セーブしたところからゲームを開始します。

OPTION ・・・・・・・・・・ ゲーム中のBGMやSEなどの設定を変更することができます。
ゲーム中のオプションコマンドでも変更することができます。
(→p.25参照)

終了 ・・・・・・・・・・・・ このゲームを終了します。

基本操作

マウスでの基本操作はこのようになります。

ゲームの目的

このゲームは鉄道会社を運営し、各地から出ている開発要望に沿って街を発展させる事が主な目的となります。旅客線の敷設による人の移動、貨物線の敷設による資材の運搬、及び誘致により産業の呼び込みを行い、地域を発展させてください。

ゲームの流れ

■チュートリアル

NEW GAMEを選択してゲームを開始すると、基本的な操作を学ぶことができるチュートリアルが始まります。チュートリアルには基本的な操作方法の他、線路の敷設、誘致などがあります。

■都市の発展

地域をどのように発展させるかはすべてあなたの自由です。田畑が広がる田園地帯、高層ビルが立ち並ぶビジネス街など開発の仕方によって街はあなたに様々な表情を見せてくれます。

■ステージクリア

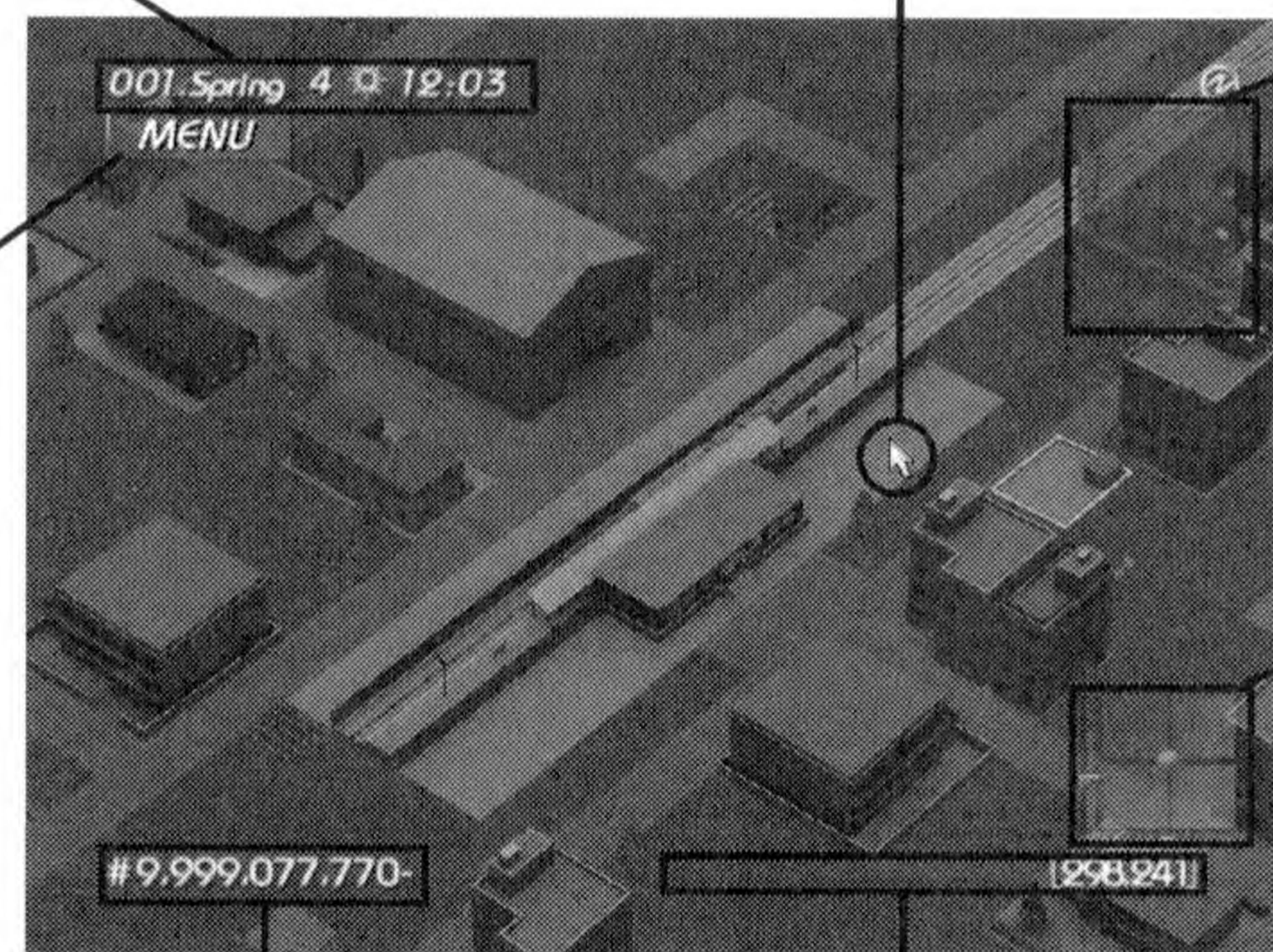
各マップのクリア条件を満たすとステージクリアとなり、次のステージに進むことができます。なおクリア条件を満たしても引き続きそのステージでプレイすることも可能です。

■エンディング

すべてのマップをクリアするとエンディングとなります。

■ゲームオーバー

資金が底をついてしまうとゲームオーバーになってしまいます。資金の状態には十分気を付けてください。

通常画面の説明

時間の流れの説明

001.Spring 4 12:03

年……… ゲームを開始してからの年の経過をあらわしています。

季節…… 四季をあらわします。Spring、Summer、Autumn、Winterの各季節を繰り返し、一巡すると一年が経過します。

日付…… 1つの季節は9日で構成されており、現在の季節で何日目かをあらわします。

天気…… 現在の天気です。

時間…… 時間をあらわします。1日は24時間で構成されています。

画面での主な操作

■画面のスクロール

マウスカーソルを動かしたい方向の画面端に移動するとマークが現れ、画面をその方向へスクロールさせることができます。

■メインメニューを開く

左上の「MENU」ボタンを左クリックするとメインメニューが表示されます。メインメニューの詳細については8ページを参照してください。

■ゲームスピードの変更

キーボードのF1～4キーを押すとゲームスピードを4段階に変化させることができます。各操作は以下のように配置されています。

F1キー…停止　**F2キー**…標準　**F3キー**…高速　**F4キー**…早送り

※早送り中は通常画面が表示されません。

■ 各情報メニューの表示／非表示

通常画面に表示されている各情報メニューの表示／非表示の切り替えができます。

F5キー…画面左上の日付や時間などの表示／非表示の切り替えができます。
F6キー…画面右上のサテライトマップの表示／非表示の切り替えができます。
F7キー…画面左下の現在の資金の表示／非表示の切り替えができます。
F8キー…画面右下のポイントインフォメーションの表示／非表示の切り替えができます。

■エディット画面へ移行する

線路を敷いたり、ダイヤを変えたりといった実質的な作業はエディット画面で行います。
エディット画面に移行するには、画面上でマウスの右ボタンをダブルクリックしてください。

■視点の変更

このゲームでは建物や車両を様々な角度から見ることができます。視点の変更はマウスや画面右下のカメラエリアで行います。
なお、エディット画面では視点の角度の変更、カメラのズームはできません。

●視点の角度(左右)を変える

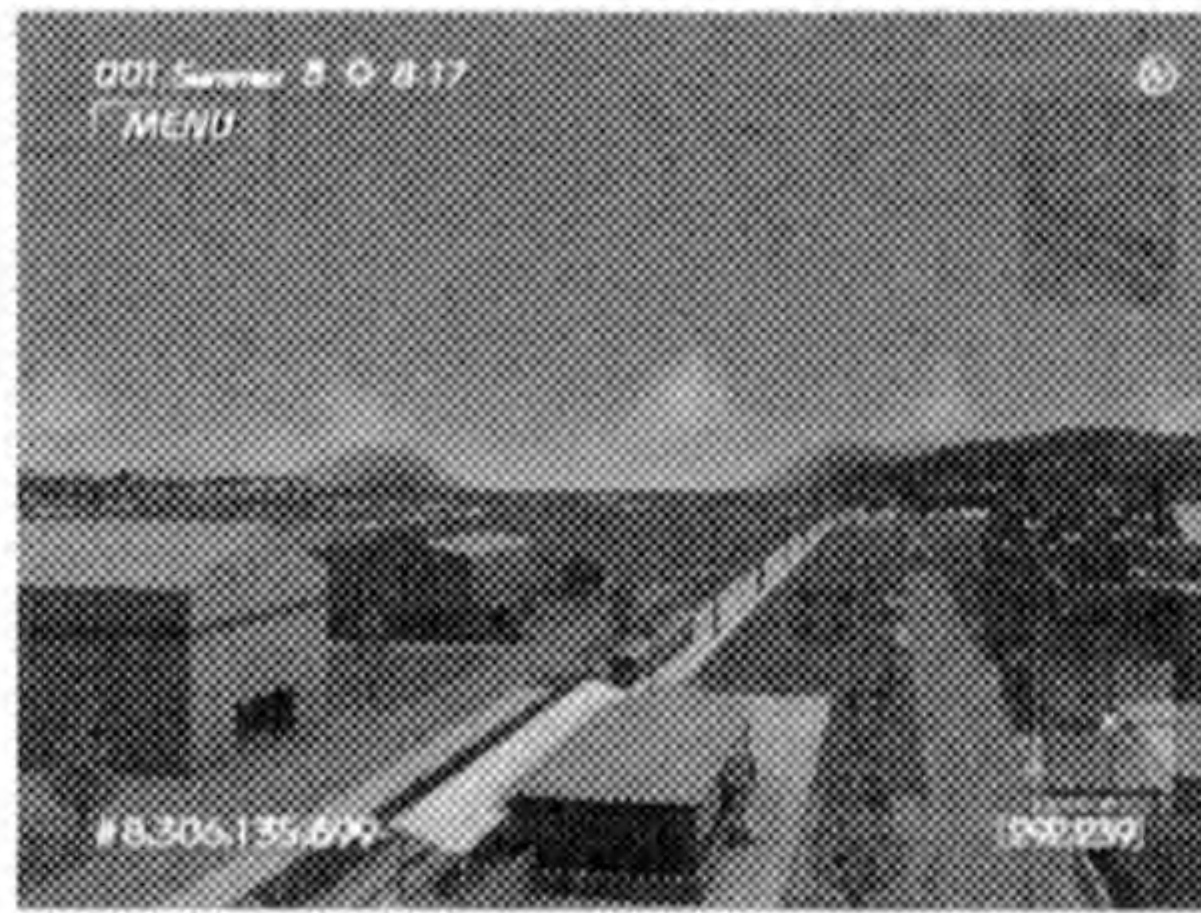
カメラエリアの赤い円をマウスでドラッグし、左、右に動かすと、カメラを中心として回ります。
マウスホイールを押しながら、もしくはSHIFTキーを押しながらマウスを動かすことによって同じ動作をすることもできます。

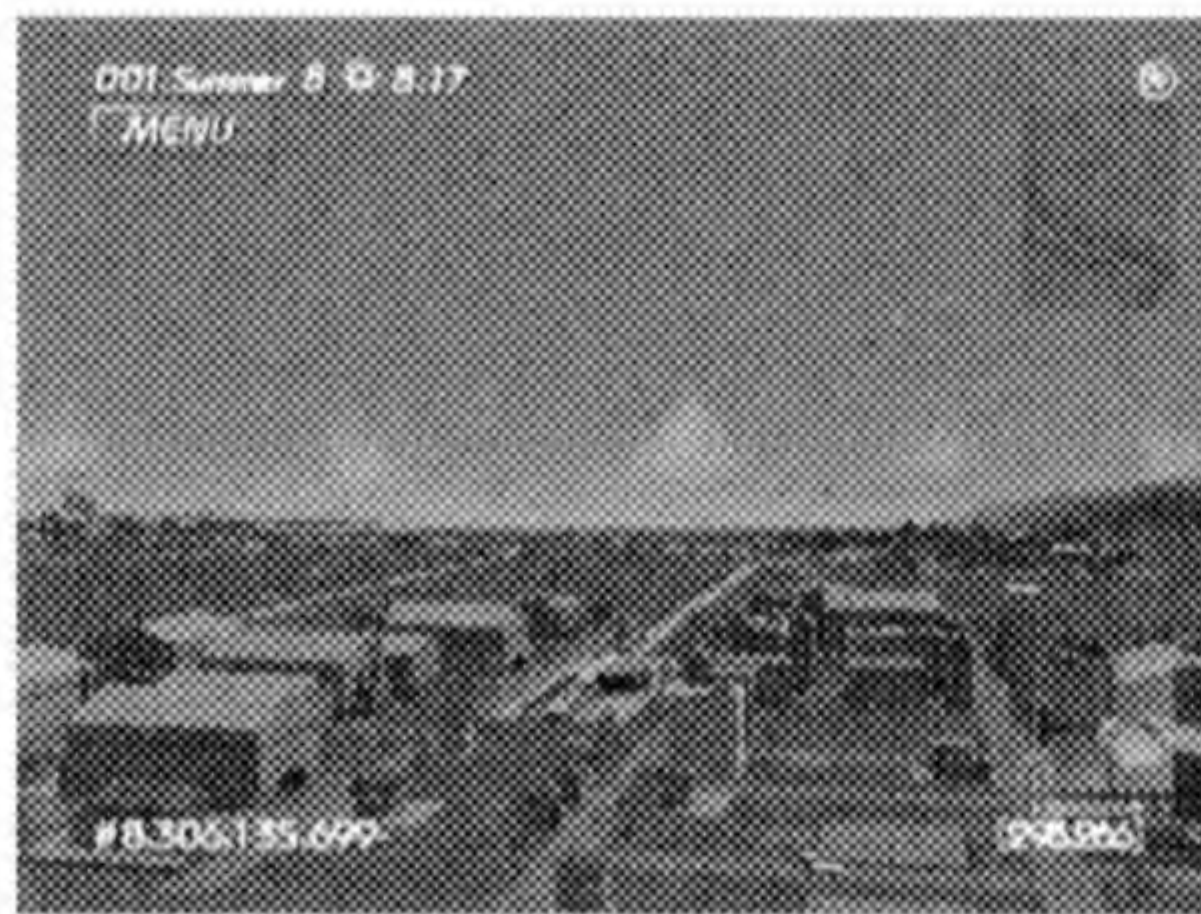
●視点の角度(上下)を変える

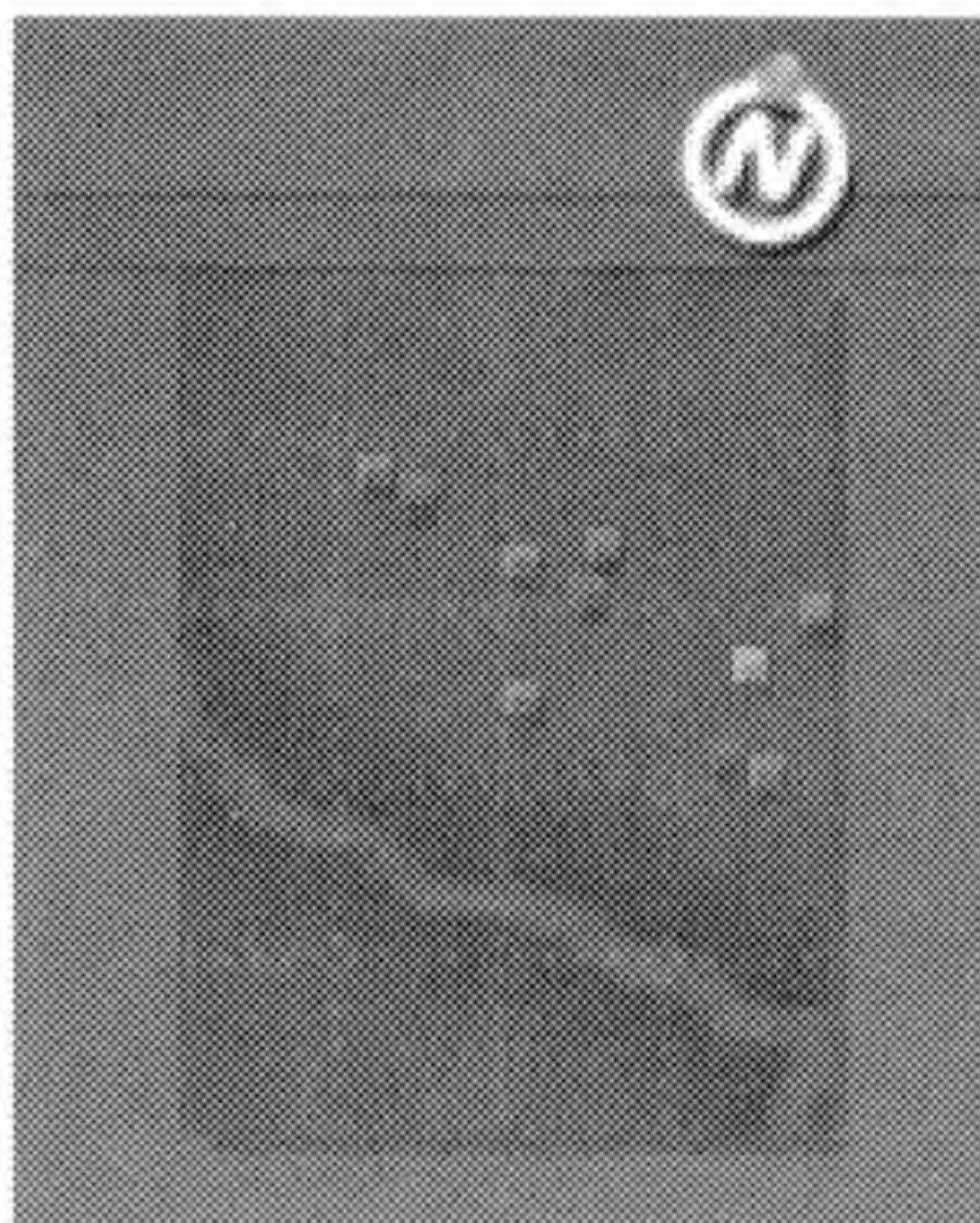
カメラエリアの赤い円をマウスでドラッグし、上、下に動かすと、上から眺めたり、視点を水平にすることができます。
マウスホイールを押しながら、もしくはSHIFTキーを押しながらマウスを動かすことによっても同じ動作をすることができます。

●視点を元の位置(北向き)に戻す

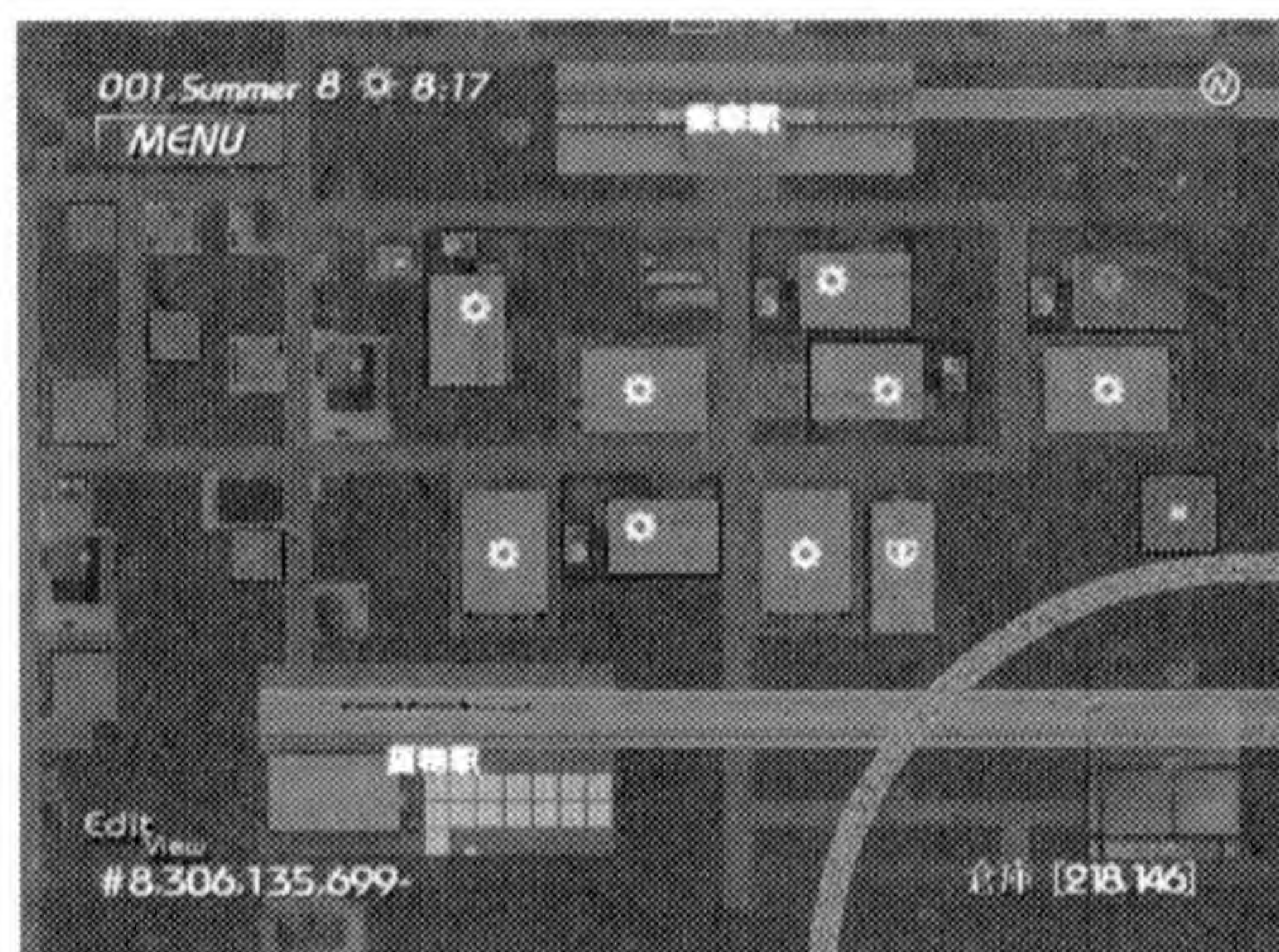
もし方向感覚を失ってしまったら、カメラエリアの赤い円をダブルクリックすると、基本となる方向（北向き）に視点を戻すことができます。

●カメラの高度を変える

カメラエリアの左側にある青い棒（ハイトバー）をドラッグして上、下に動かすとカメラ位置の高度が変えられます。マウスホイールを手前、奥に動かすことによっても同じ動作をすることができます。

●カメラのズームを変える

カメラエリアの下側にある黄色い点（ズームバー）をドラッグして左、右に動かすとカメラ位置を前進、後退させることができます。
マウスホイールを押しながら、もしくはSHIFTキーを押しながらマウスを左クリックすると前進、右クリックで後退させることもできます。

■サテライトエリア

画面の右上にあるサテライトエリアを左クリックすることで、その場所へ瞬時に画面を切り替えることができます。また、サテライトエリアの緑色の点をドラッグすることでも場所を移動することができます。

赤色の点・・・駅
青色の点・・・貨物駅
緑色の点・・・現在のカメラ位置

エディット画面

通常画面でマウスの右ボタンをダブルクリックすると画面がエディット画面になります。この画面で様々な作業を行っていきます。主な作業は左上のメニューリストから項目を選んで行います。エディット画面中は画面左下に「Edit View」と表示されます。

メインメニューの説明

左上の「MENU」という項目をクリックすると、以下のようなメニューが表示されます。

■ 鉄道

線路の敷設や車両についてのメニューがあります。

●車両
車両の購入、配置及びダイヤの設定等を行うことができます。(→p.16参照)

●駅
駅の設置、撤去及びダイヤの設定を行うことができます。(→p.14参照)

●高架線路
高架型線路の敷設をすることができます。(→p.13参照)

●接地線路
接地型線路敷設することができます。(→p.12参照)

●線路撤去
線路の撤去をすることができます。(→p.13参照)

●ポイント
ポイントのダイヤを設定します。(→p.18参照)

■ 都市開発

土地の購入や誘致、都市情報のメニューがあります。

●不動産購入
土地の購入をすることができます。(→p.23参照)

●誘致
購入した土地に誘致(土地の売却)をすることができます。(→p.23参照)

●都市情報
現在の資産、収益及び都市の人口などを確認することができます。(→p.24参照)

●クリア条件
現在プレイしているマップのクリア条件を表示します。(→p.24参照)

■システム

セーブ、オプションなどのメニューがあります。

●セーブ

現在のゲームの状態をセーブすることができます。（→p.25参照）

●ロード

以前セーブしたところからゲームを再開します。（→p.25参照）

●オプション

BGMやゲームスピードなどの設定を行うことができます。（→p.25参照）

●車両入れ替え

ゲーム中に使用する車両を入れ替えることができます。（→p.26参照）

●街名変更

現在プレイしてるステージの街名を変更する事ができます。

●明るさ調整

画面全体の明るさを調節する事ができます。

●終了

ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。（→p.26参照）

■画面切り替え

スクリーンモードを「フルスクリーン」または「ウィンドウ」に切り替えます。

線路の敷設

鉄道を走らせるには、線路を敷設しなければなりません。メインメニューから「鉄道」-「接地線路」または「高架線路」を選択すると、以下のような線路の種類が選択できます。

■直線

直線の線路を敷設します。まず、線路を敷設したい方向を選択してください。マウスを右クリックすると敷設する方向が切り替わります。次に線路の敷設を開始したい地点でマウスを左クリックし、敷設する方向にマウスを動かすと黄色い線路が表示されます。敷設する長さを決めてもう一度左クリックすると仮敷設が行われ、左上の「OK」をクリックすると仮決定されます。

■左カーブ、右カーブ

左右のカーブを敷設します。選択するとマップ上に黄色いカーブの線路が表示されます。マウスを右クリックすると敷設する方向を切り替えることができます。マウスを動かしてカーブを敷設したい場所に合わせて左クリックすると仮敷設が行われ、左上の「OK」をクリックすると仮決定されます。

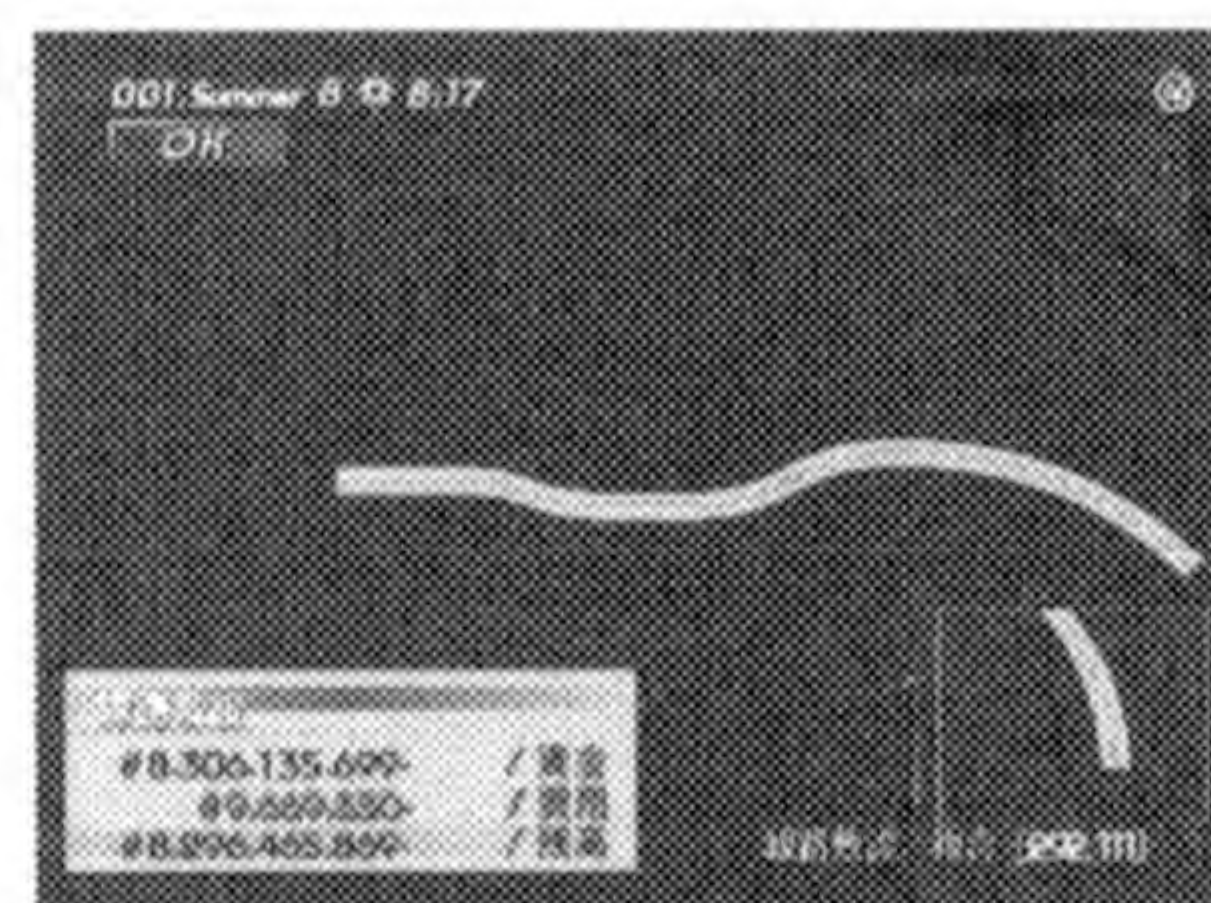
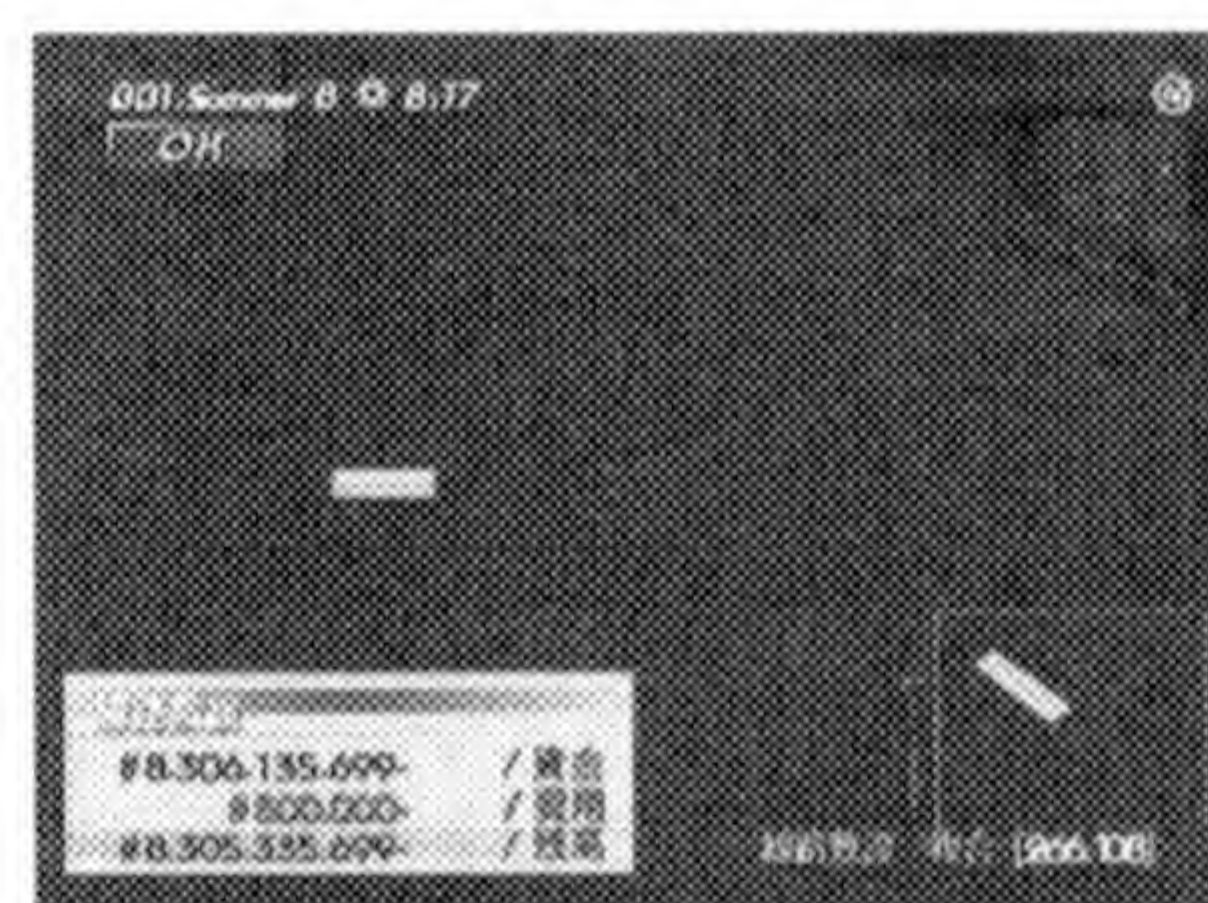
■勾配

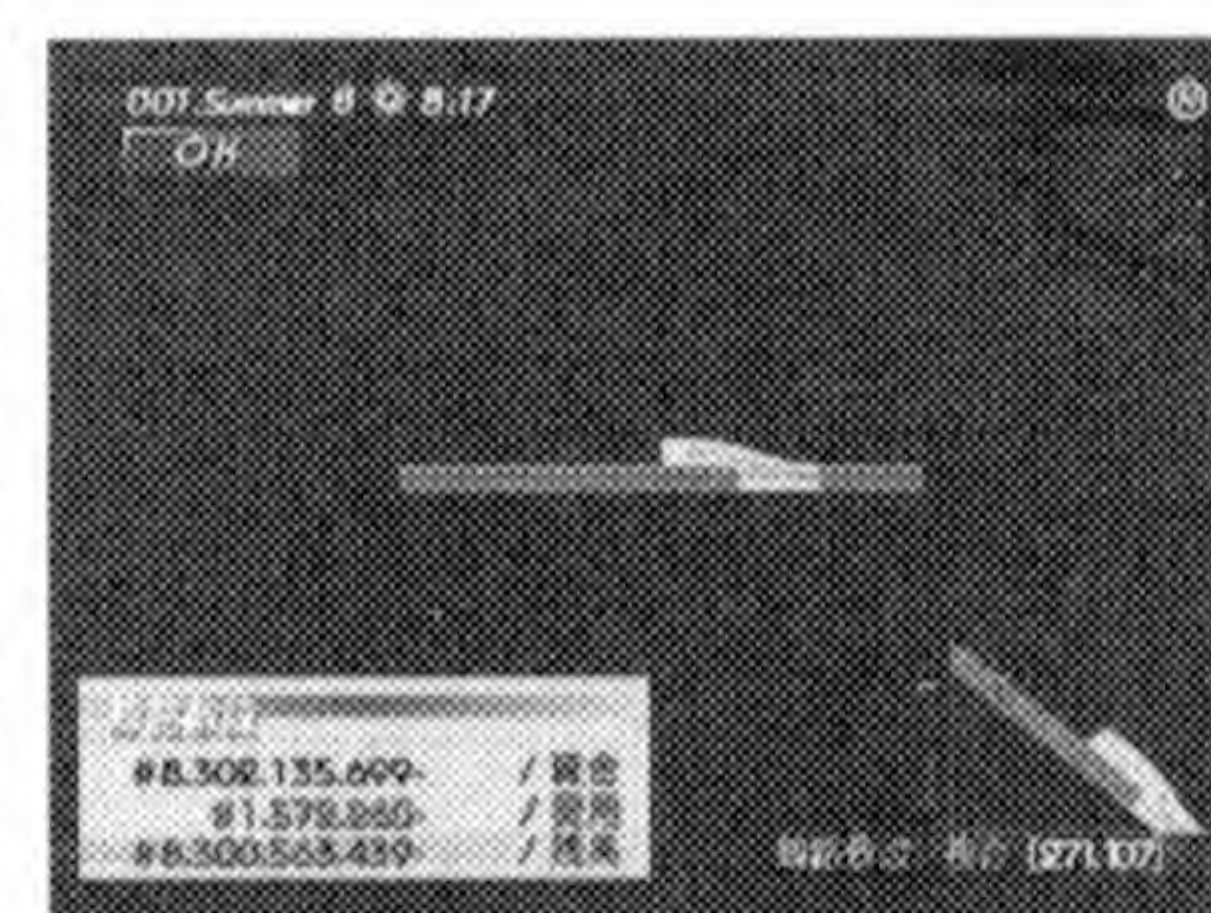
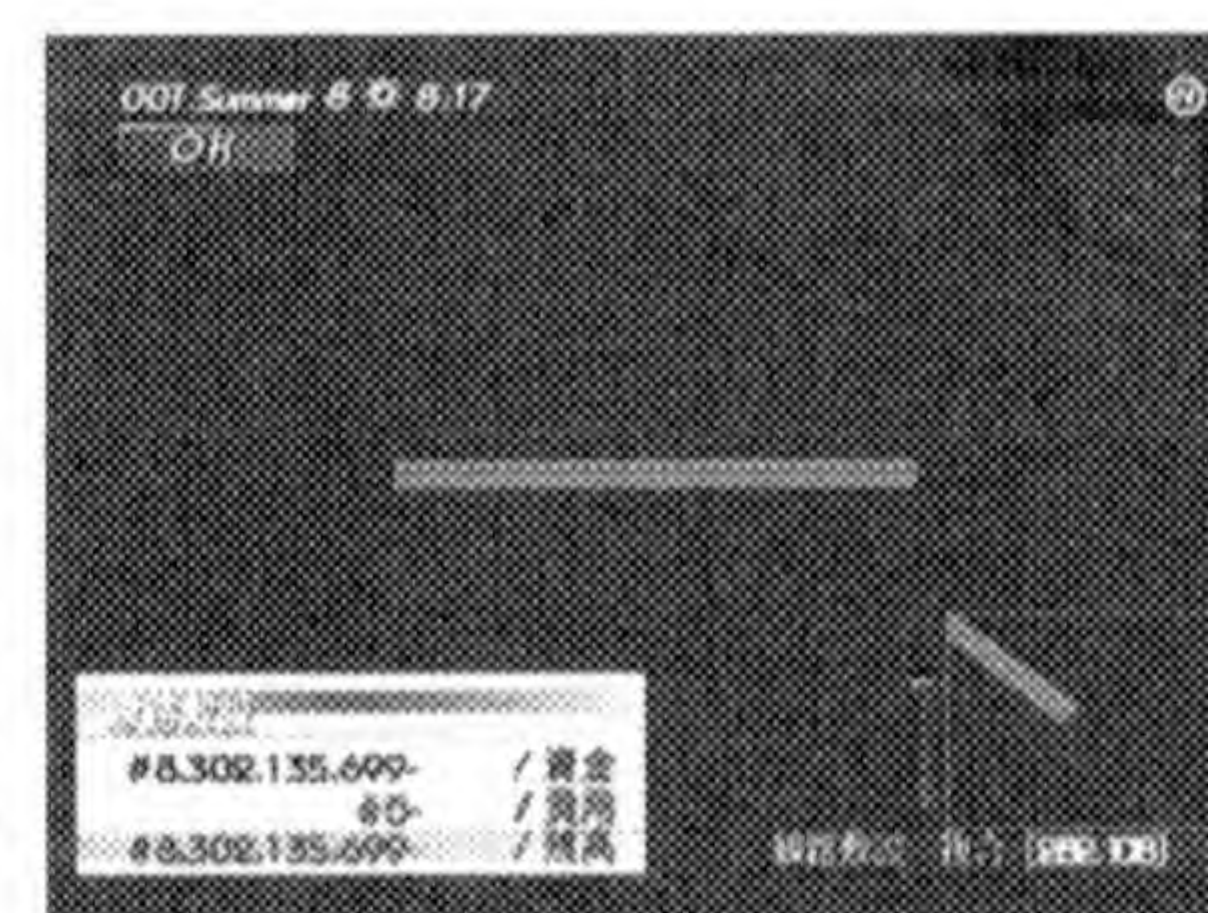
接地型線路と高架型線路をつなぐ勾配線路を敷設します。マップ上に黄色い勾配の線路が表示されますので、マウスを右クリックすると敷設する方向を90度ずつ切り替えることができます。
マウスを動かして敷設したい場所に合わせて、左クリックすると仮敷設され、左上の「OK」をクリックすると仮決定されます。

■複合

直線及びカーブの線路を同時に敷設することができます。線路の敷設を開始したい地点でマウスを左クリックし、カーソルを移動するとそれを追うように線路が表示されます。線路が表示された状態でもう一度マウスを左クリックすると仮敷設され、左上の「OK」をクリックすると仮決定されます。

●複合でのカーブの敷き方

仮敷設の線路はカーソルの軌跡を追いかけるように敷かれていきます。カーソルを始点から終点へ移動した場合でも、カーソルの移動する経路によって敷かれる線路が変わっていきます。

●ポイントの敷き方

ポイントの線路を敷設するには、線路リストから「複合」を選び、既に敷設してある直線線路にカーソルをあわせて線路を引きはじめると敷設の開始地点がポイントに変化します。なお、3方向に分岐するポイントや直角に曲がるポイントは作ることができません。

■仮敷設の終了

線路が仮決定されている状態で、メニューの「仮敷設終了」を選択するか、マウスを右クリックすると「仮敷設を終了しますか？」というメッセージが表示されます。終了すると、実際に敷設するかどうか聞いてきますので「はい」を選択すると実際に線路が敷設されます。

■撤去

既に敷設してある線路を撤去することができます。「線路撤去」のコマンドを選択し、撤去したい線路の開始地点に移動し、マウスを左クリックします。次にマウスでカーソルを撤去したい地点まで移動させ、左クリックすると選択した部分が黄色く表示されます。その状態でマウスを右クリックするか、画面左上の「OK」をクリックすると、撤去するかどうかを聞いてきますので「はい」を選択してください。

■高架型線路の敷設

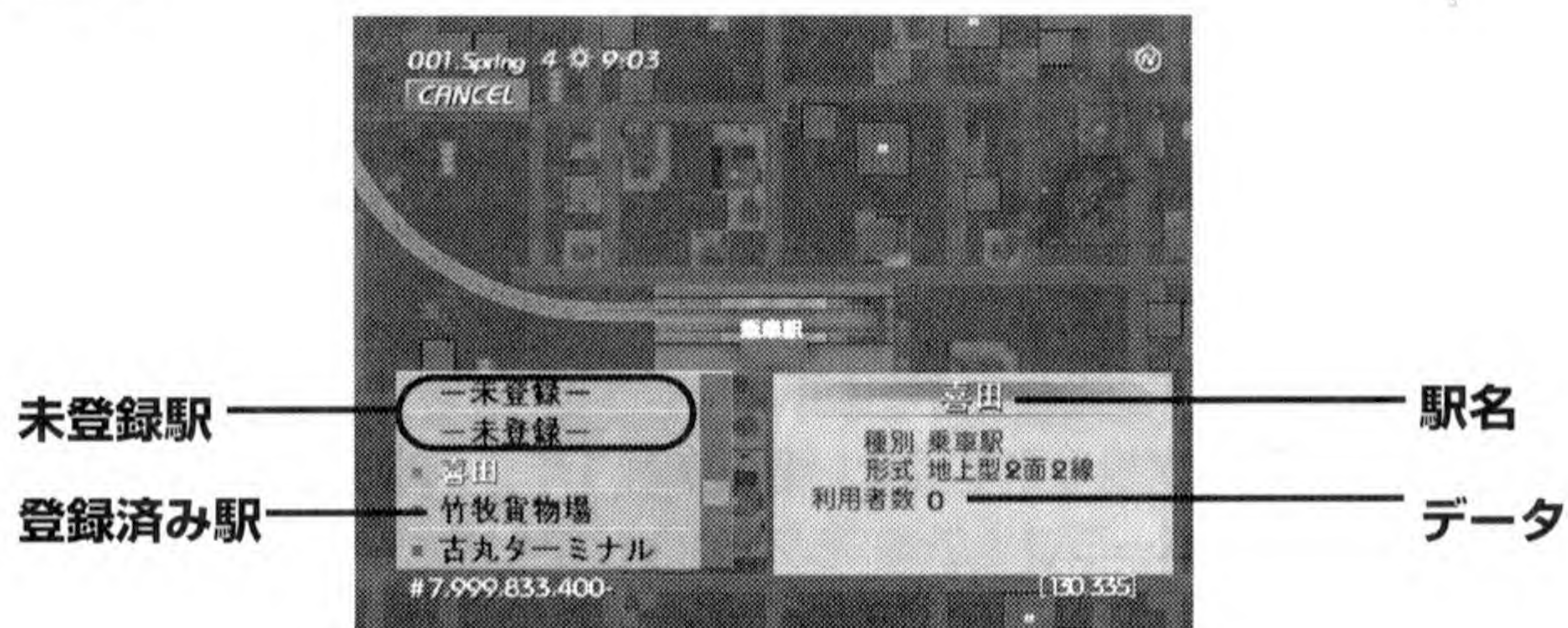
高架型の線路は地面より高い位置に敷設されるため、接地型の線路と立体的に交差させることなどができます。高架型の線路の敷設方法は接地型と同じです。

■線路の編集（エディット画面中）

既に設置している線路の変更、撤去等をすることができます。
エディット画面で編集したい線路を左クリックすると「駅建設」「車両配置」「線路」というメニューが表示されます。それぞれ14ページ、17ページ、12ページを参照してください。

駅の建設、編集

■駅メニュー説明

メインメニューから「駅」を選択すると駅の設置状況が表示された駅メニューが表示されます。ここから駅の建設や編集を行います。

●未登録駅

ここにはまだ駅は登録されていません。「未登録」を選択してマウスを左クリックすると、新しく駅を建設することができます。

●登録済み駅

既に設置された駅です。登録された駅を選択してマウスを左クリックすると、駅の編集をすることができます。

●データ

駅名や設置している駅の利用者数等が表示されます。まだ設置されていない未登録の欄を選択した時は表示されません。

■駅の種類

駅は大きく乗車駅と貨物駅の2種類に分けられ、それぞれに規模があります。また、乗車駅は「地上」、「高架」、「複合」の3種類があります。

乗車駅(地上型) 接地型の線路につながる駅です。
乗車駅(高架型) 高架型の線路につながる駅です。
乗車駅(複合型) 接地型、高架型の両方の線路につながる駅です。
貨物駅………… 接地型の線路につながる駅です。駅の構内には資材置場があり、運ばれてきた資材を保管することができます。

■駅の建設

駅メニューで未登録の駅を選択すると、新しく駅を建設することができます。駅の建設は以下の手順で行います。

①駅名の入力

駅の名前を入力します。

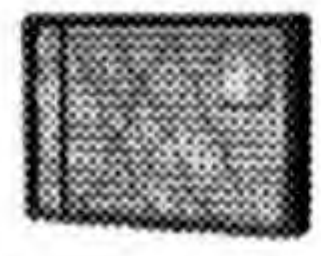
②建設する駅舎の種類の選択

駅の種類の一覧が表示されるので、ここから設置したい駅を選択します。

③設置する位置の指定

駅を建設する位置をマップ上で指定します。駅の種類を選択すると、マップ上に駅が表示されるので、マウスで駅を建設したい場所に移動して、左クリックすると設置されます。この時、右クリックで駅の方向を90度ずつ回転させることができます。駅の設置ができない場所では駅の色が赤く表示されます。

■駅の編集

既に設置している駅の変更、撤去等をすることができます。
メインメニューで駅を選び、登録リストから編集したい駅を選択するか、エディット画面で選択したい駅にカーソルを合わせ、左クリックすると次のようなメニューが表示されます。

●ダイヤ

その駅における各車両のダイヤを設定することができます。ダイヤの設定方法については14ページを参照してください。

●駅舎変更

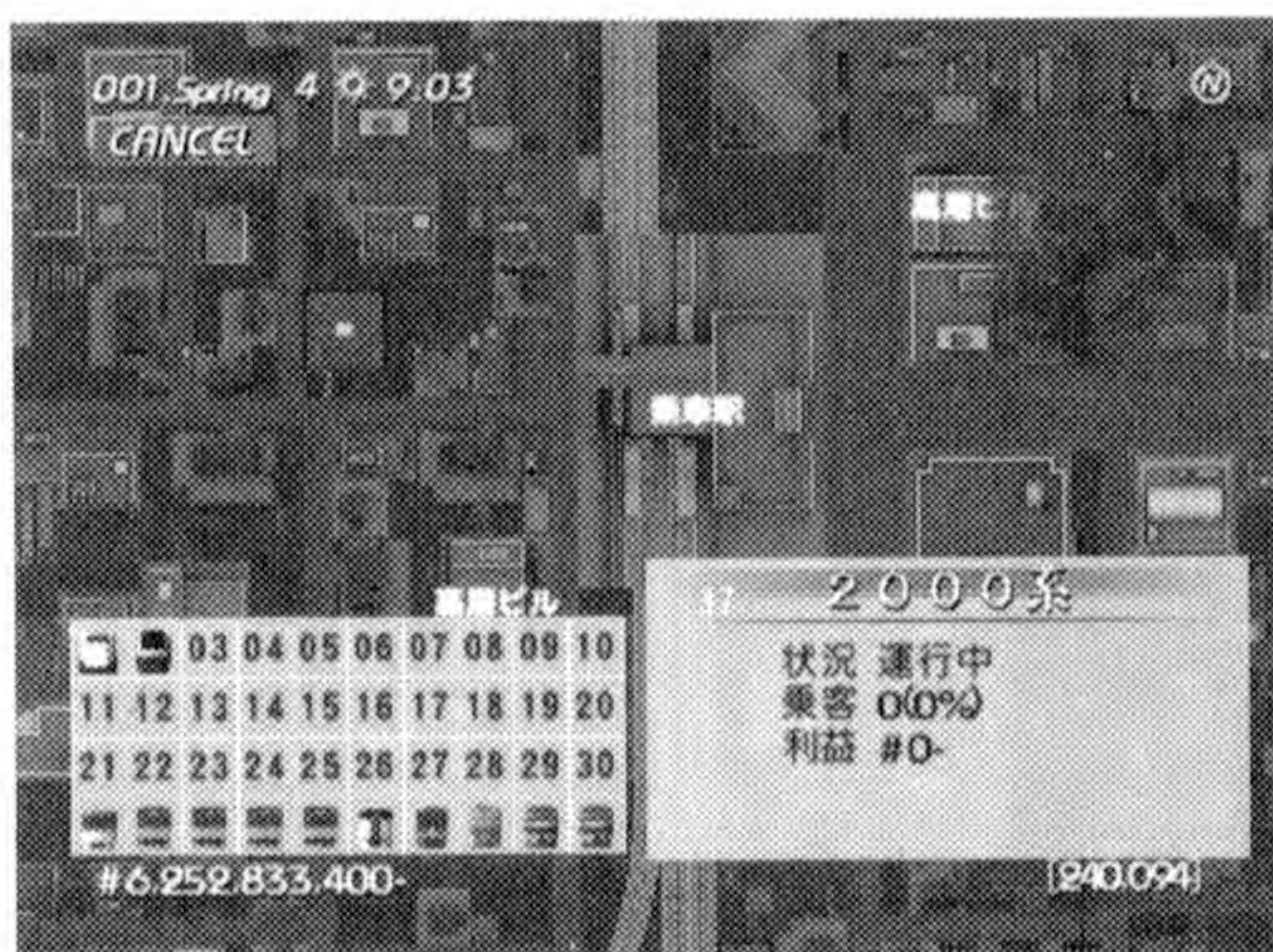
駅の規模を拡張したり、縮小したりすることができます。選択すると選択可能な駅舎の一覧が表示されます。なお、地上駅→高架駅など、駅のタイプを超えた変更はできません。駅のタイプを超えた変更をする場合は、一度駅を撤去してから再度設置してください。

●駅名変更

現在設定している駅名を変更することができます。

●駅舎撤去

選択している駅を撤去します。撤去している駅に車両が入線している場合は撤去できませんので注意してください。また、ステージ開始時から配置されている駅についても撤去できません。(駅舎の変更は行うことができます)

車両の購入、編集

■車両メニュー説明

メニューリストから「車両」を選択すると車両の設置状況が表示された車両メニューが表示されます。ここから車両の購入や配置等を行います。

●未購入

まだ車両を購入していない部分には数字が表示されています。
ここにカーソルを合わせて左クリックすると、新しく車両を購入することが出来ます。(→下記参照)

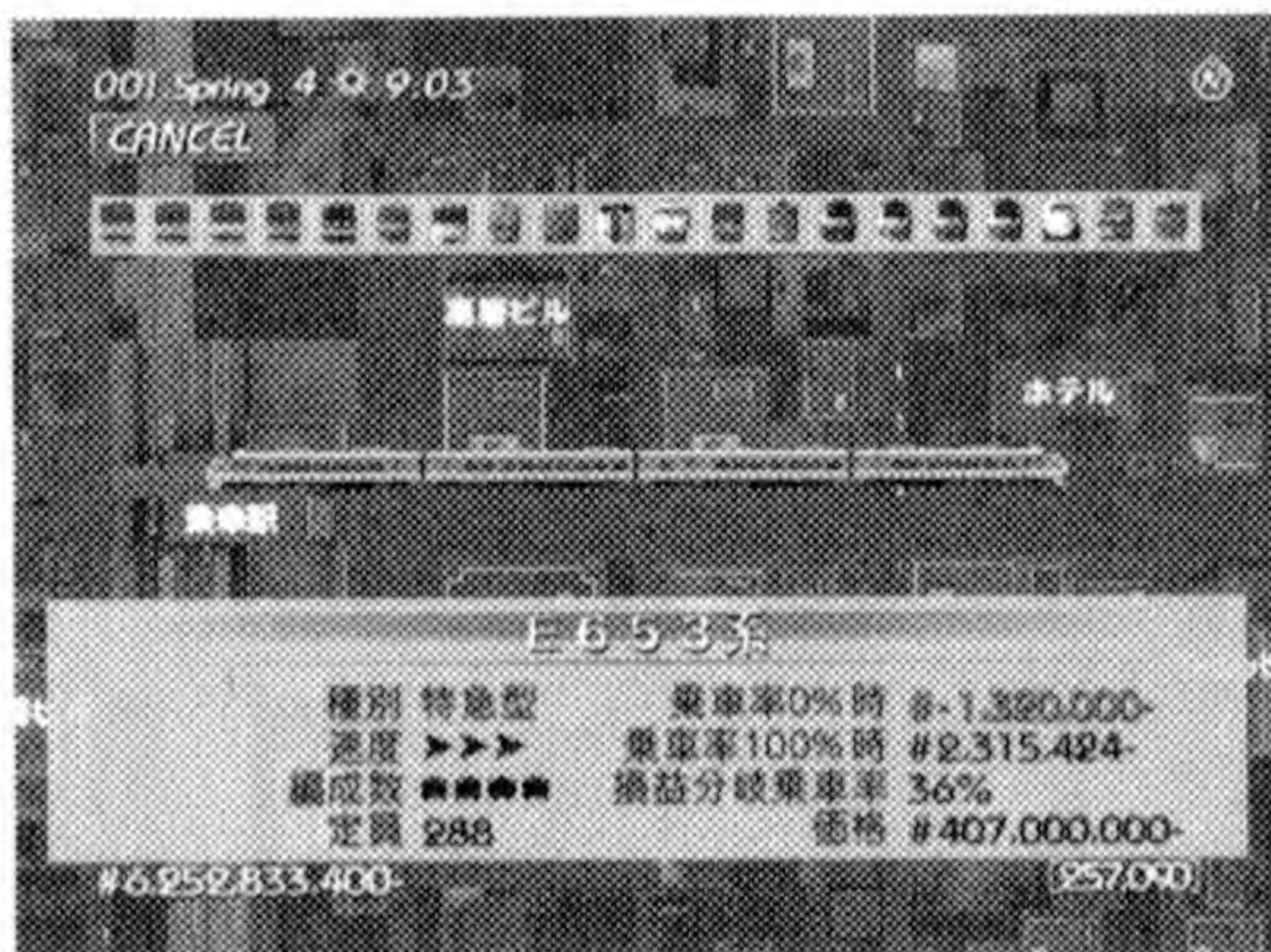
●未配置車両

車両メニュー上では配置、未配置に関わらず購入した車両のアイコンが表示されます。購入されているが、マップ上に配置されていない車両を選択すると列車のデータと共に購入した車両が画面中央に表示されます。ここで左クリックをすると、車両の配置や売却をすることが出来ます。

●配置済み車両

すでにマップ上に配置されている車両を選択した場合は、収益などの車両ステータスが表示され、選択した車両が中央に表示されるようにマップが移動します。また、左クリックすると、ダイヤ設定などの車両の編集をすることが出来ます。

■車両購入

車両メニューで未購入の欄を選択すると、車両を購入することができます。

項目	説明
形式	車両の形式です。
種別	近郊型、貨物用などの種別を示しています。
速度	マークの数が多いほど列車の移動が速くなります。
編成数	何両編成の車両かを示しています。
定員(旅客車のみ)	車両の定員です。
最大積載量(貨物用のみ)	積載することのできる資材の了です。
乗車率0%時(旅客車のみ)	乗車率が0%の時の収支です。
乗車率100%時(旅客車のみ)	乗車率が100%の時の収支です。
積載率0%時(貨物用のみ)	積載率0%時の収支です。
積載率100%時(貨物用のみ)	積載率100%時の収支です。
損益分岐乗車率	収入が経費を上回るために必要な乗車率です。
価格	その車両の価格です。

※乗車率0%の時と乗車率100%の時の収支と、損益分岐乗車率の数値はあくまで目安です。
車両の運行距離などにより数値は変化します。

①車種の選択

車両購入画面が表示されたら、購入したい車両にカーソルを合わせて左クリックしてください。

②編成数の変更

選択した車種を何両編成で購入するか選択します。購入できる編成数が表示されるので左クリックで決定してください。車種によって購入できる編成数が異なります。

■車両の配置

購入した車両を配置します。車両メニューで未配置車両にカーソルを合わせて左クリックし「車両配置」を選択してください。マップが表示されるので、配置したい線路にカーソルを合わせて左クリックしてください。右クリックで進行方向を変更して、左クリックで決定すると配置されます。

注:接地型線路と高架型線路が上下に平行して敷設してある場所に車両を配置する場合は、マウスを左クリックしてメニューから選択してください。または、キーボードのAキーを押しながら左クリックすると高架型線路に配置され、キーボードのZキーを押しながら左クリックすると接地型線路に車両が配置されます。

■編成

車両の編成数を変更します。変更できる編成数が表示されるので左クリックで決定してください。このコマンドはまだマップに配置されていない未配置車両のみ行うことができます。マップ上に配置されている車両を編成する場合は、一度その車両を撤去してください。

※編成数を減らした時は減らした分だけ車両を売却し、増やした時は増やした分だけ購入します。

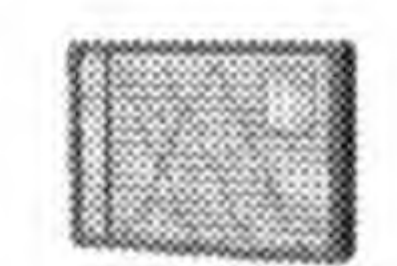
■車両売却

選択した車両を売却します。このコマンドはまだマップに配置されていない未配置車両に対してのみ行うことができます。マップ上に配置されている車両を売却する場合は、一度その車両を撤去してください。

■対話式ダイヤ設定

対話式ダイヤ設定は、配置からポイントの設定、駅のダイヤの設定を一貫して行う機能です。配置した車両の動きを追いながら設定していくため、簡単にダイヤの設定をすることができます。このコマンドはまだマップに配置されていない未配置車両に対してのみ行うことができます。詳しくは21ページを参照してください。

●配置済み車両の編集

メインメニューの「鉄道」-「車両」と選択し、車両登録メニューで配置済み車両を選ぶか、エディット画面で運行している車両を左クリックすると以下のようなメニューが表示されます。

■ダイヤ

その車両における各駅のダイヤを設定することができます。(→p.18参照)

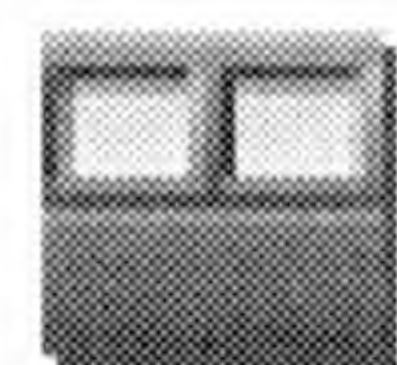
■車両撤去

マップ上に配置されている車両を撤去します。撤去された車両は未配置車両になります。

■車輌反転

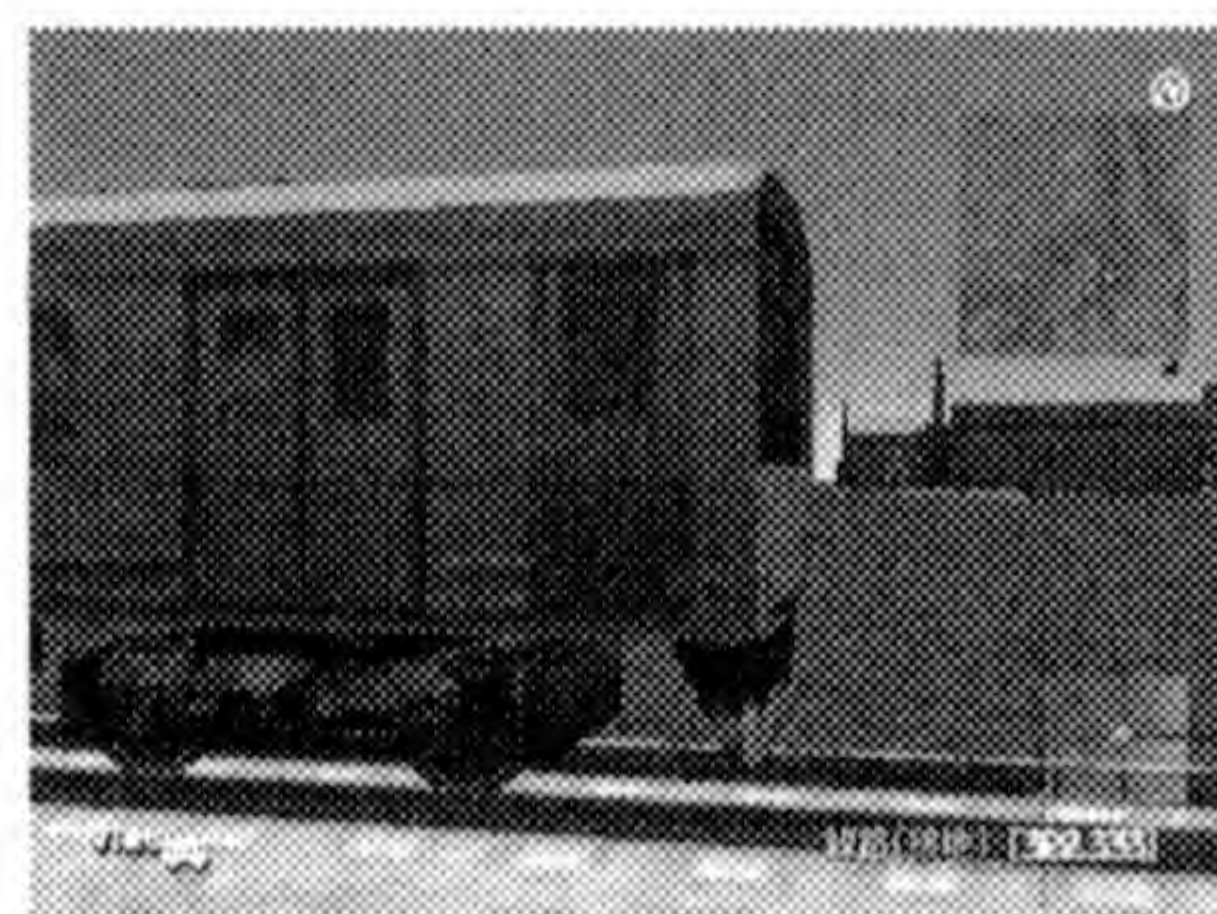
現在設定されている車輌の進行方向を変更します。

■車両ロック

このメニューを選ぶと、選択した車両を追尾して画面がスクロールします。車両ロック中に視点を変えることにより、走行中の車両を様々な視点で見ることができます。車両ロック中は画面左下に「Lock」のマークがつきます。マウスを右クリックすると車両ロックは解除されます。

■車窓モード

このメニューを選ぶと、選択した車両の車窓からの視点になります。視点が車両と一緒に移動するので車両に乗車しているような感じで、いろいろな景色を見ることができます。

※車両ロック、車窓モードのカメラ位置について

メニューから車窓モードを選択した場合は、選択された車輌編成に設定されている進行方向の先頭車輌に、Ｅｄｉｔ画面から直接選択した場合は選択された車輌の位置になります。

ポイントダイヤの設定

メインメニューの「ポイント」を選択すると、ポイントのダイヤを設定することができます。また、エディット画面でカーソルをポイントに合わせて左クリックした時もポイントダイヤを設定することができます。

ポイントダイヤの設定手順は以下の通りです。

①進行方向の決定

まず、進行方向を設定します。画面上にポイントでの進行方向を示す矢印が表示されるので、車両を進ませたい方向を選択します。

●直進

ポイントで曲がらずにそのまま真っ直ぐ進みます。

●カーブ

ポイントで曲がって進みます。

②ポイント切替の時間帯設定

①で設定した進行方向に何時から何時まで進ませるかの時間帯設定を行います。時刻設定バーが表示されるので、まずマウスを左右に動かして開始時刻を左クリックで決定した後、終了時刻を設定し左クリックで決定します。

※このように設定した場合、10:00～14:00の間に車両がこのポイントを通過すると曲がり、それ以外の時間帯に通過した時は直進することになります。

> ポイントのダイヤ設定は、そのポイントを通過するすべての車両に適用されます。

ダイヤの設定

■ダイヤ設定方法

車両のダイヤを設定する方法は以下の3通りあります。

●標準設定…各駅、各車両のダイヤを設定します。

●テンプレート設定…あらかじめ用意したテンプレートを参照します。

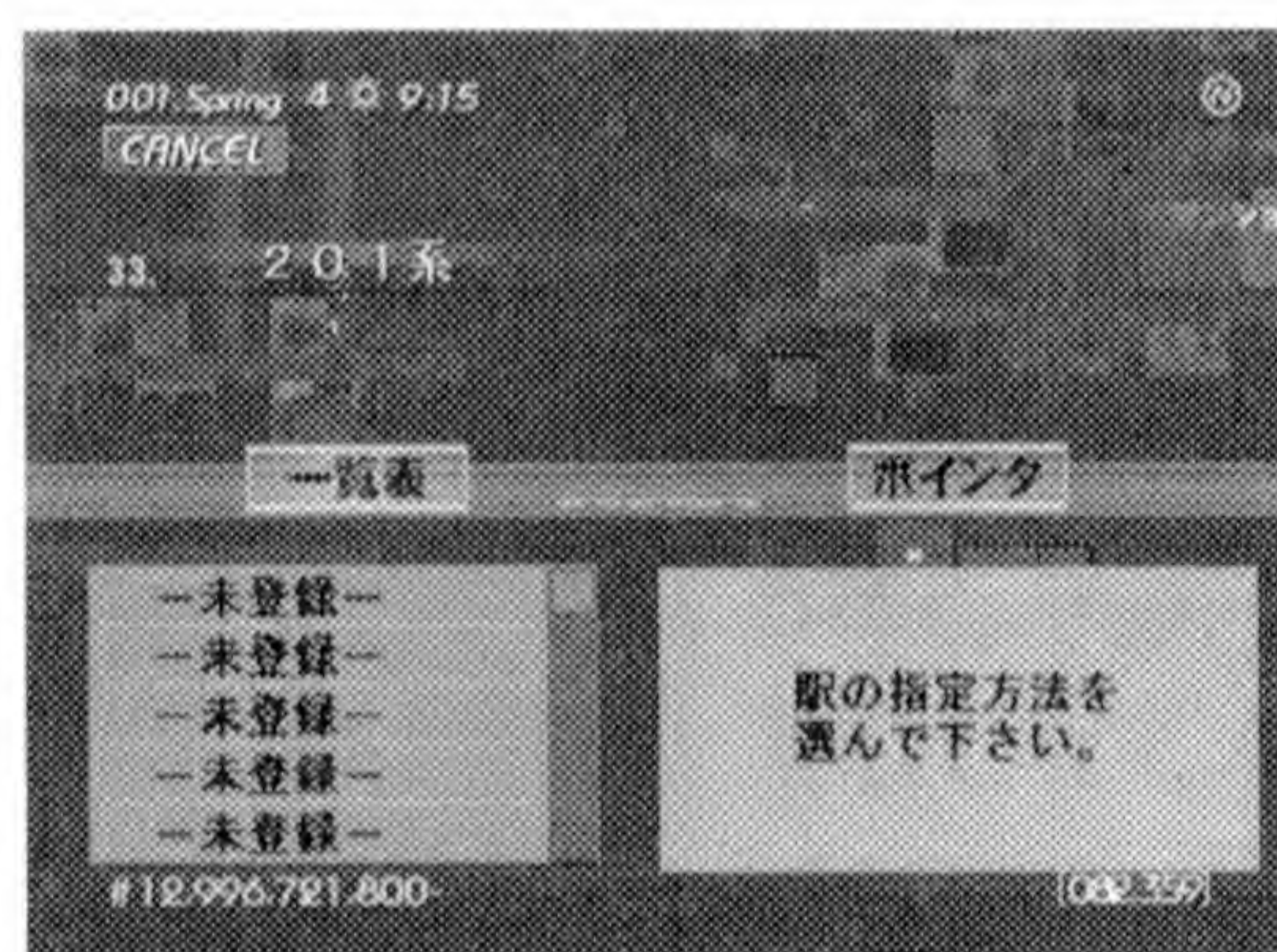
●対話式ダイヤ設定…車両の配置からダイヤの設定までを一貫して行います。

■標準設定

各駅、各車両のダイヤをプレイヤーがひとつずつ設定していきます。

①ダイヤを設定したい車両、駅を選択する。

ダイヤを設定するためには、まずダイヤを設定したい車両と駅を選択します。ダイヤの設定は車両メニュー及び駅メニューから行うことができますが、どちらのメニューから選択するかによって設定できるダイヤの範囲が若干異なります。

◆車両メニューからダイヤ設定を選択した場合

車両メニューで選択した車両の各駅におけるダイヤを設定します。

◆駅メニューからダイヤ設定を選択した場合

駅メニューで選択した駅について各車両のダイヤを選択します。

②動作の選択

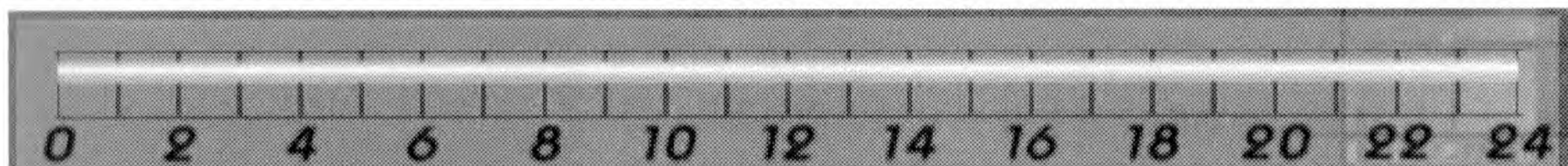
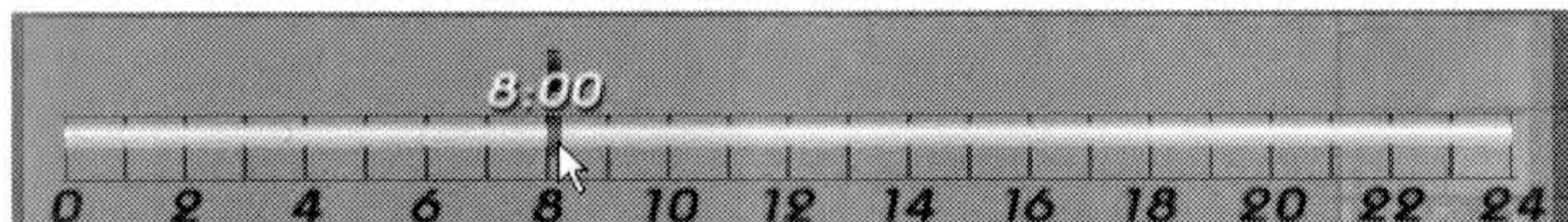
まず、列車がその駅でどのような動きをするかを選択します。動作には以下の3つがあります。

停車……… 駅で停車した後、そのまま進行方向に発車します。

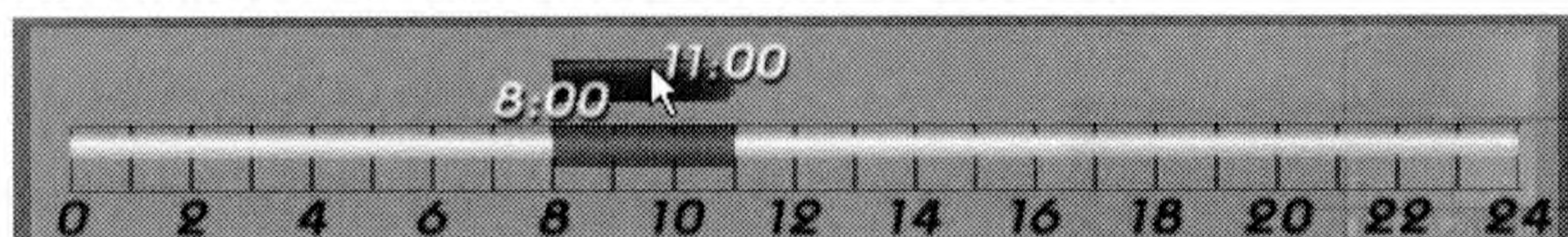
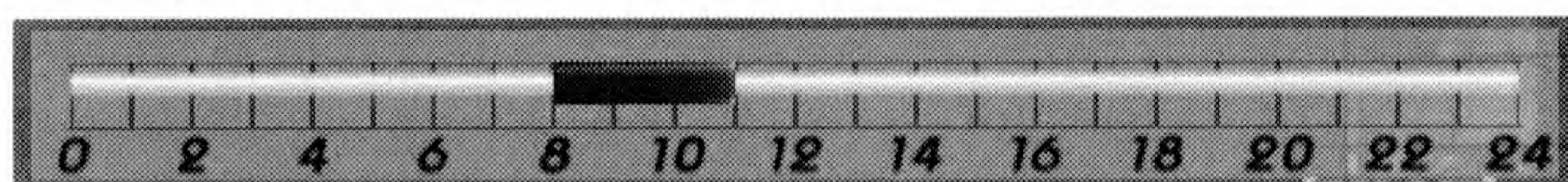
通過……… 駅で停車せずに通過します。

折り返し… 駅で停車した後、折り返して発車します。

③時刻の設定 その1

手順②で選択した動作を行う時間帯を設定します。時間帯の設定は時刻設定バーを使用して行います。

マウスを動かして②で選択した動作を開始する時刻を設定します。

※開始時刻をクリックして設定した場合は１５分刻みで設定され、ドラッグで開始時刻と終了時刻を設定した場合はそのまま設定されます。（停止、折り返しの場合）

④時刻の設定 その2

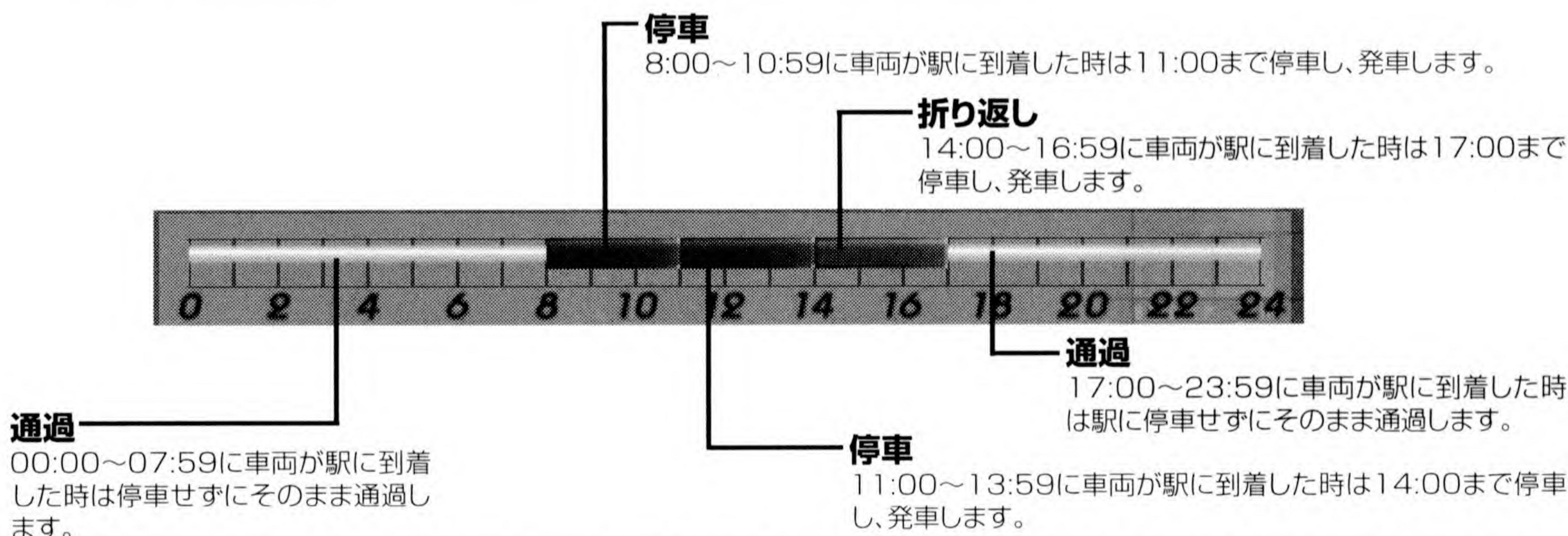
次に動作の終了時間を選択します。「停車」、「折り返し」の動作の時は終了時間が発車時間となります。つまり「停車が終了する=発車する」ということになります。

8:00から10:59に駅に到着した場合は11:00まで停車してから発車します。

たとえば以下のような時刻設定バーの場合、車両は次のような運行をします。

停車
8:00～10:59に車両が駅に到着した時は11:00まで停車し、発車します。

折り返し
14:00～16:59に車両が駅に到着した時は17:00まで停車し、発車します。

通過
17:00～23:59に車両が駅に到着した時は駅に停車せずにそのまま通過します。

通過
00:00～07:59に車両が駅に到着した時は停車せずにそのまま通過します。

停車
11:00～13:59に車両が駅に到着した時は14:00まで停車し、発車します。

⑤資材の積み下ろしの選択(貨物車両のみ)

貨物車両の場合、駅で停車した時に資材をつむか下ろすかの選択をします。

積む……貨物駅の資材置場にある資材を車両に載せます。

降ろす…車両の載せてある資材を貨物駅の資材置場に下ろします。

※貨物車両は1つの駅で資材を積むか降ろすかのどちらかの動作しかできません。

■テンプレートによるダイヤ設定

このゲームでは、あらかじめ用意されたテンプレートダイヤを使用することにより簡単にダイヤの設定をすることができます。
また、プレイヤーがテンプレートを登録させることもできます。

①ダイヤを設定したい車両、駅を選択する。

標準設定と同様に車両メニュー又は駅メニューからダイヤを設定したい車両と駅を選択します。

②テンプレートを選択する その1

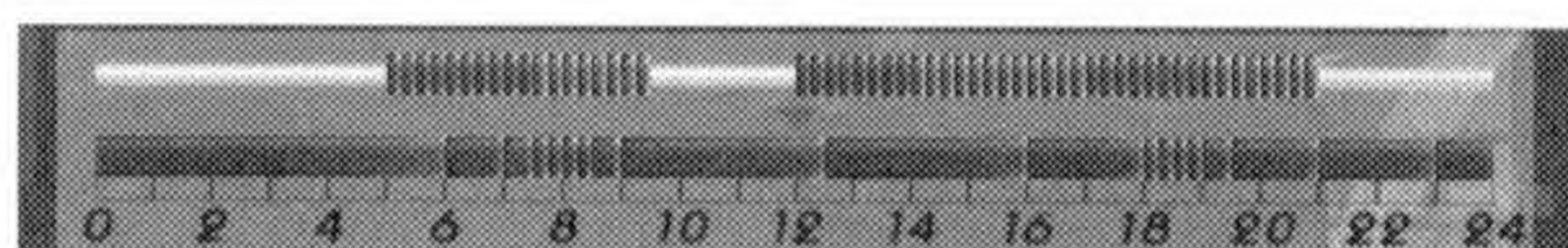
ダイヤを設定したい車両、駅を選択し、マウスを動かして「簡易設定」テンプレートの階層を表示します。

ピストン輸送…… ひたすら輸送する時に使用します。

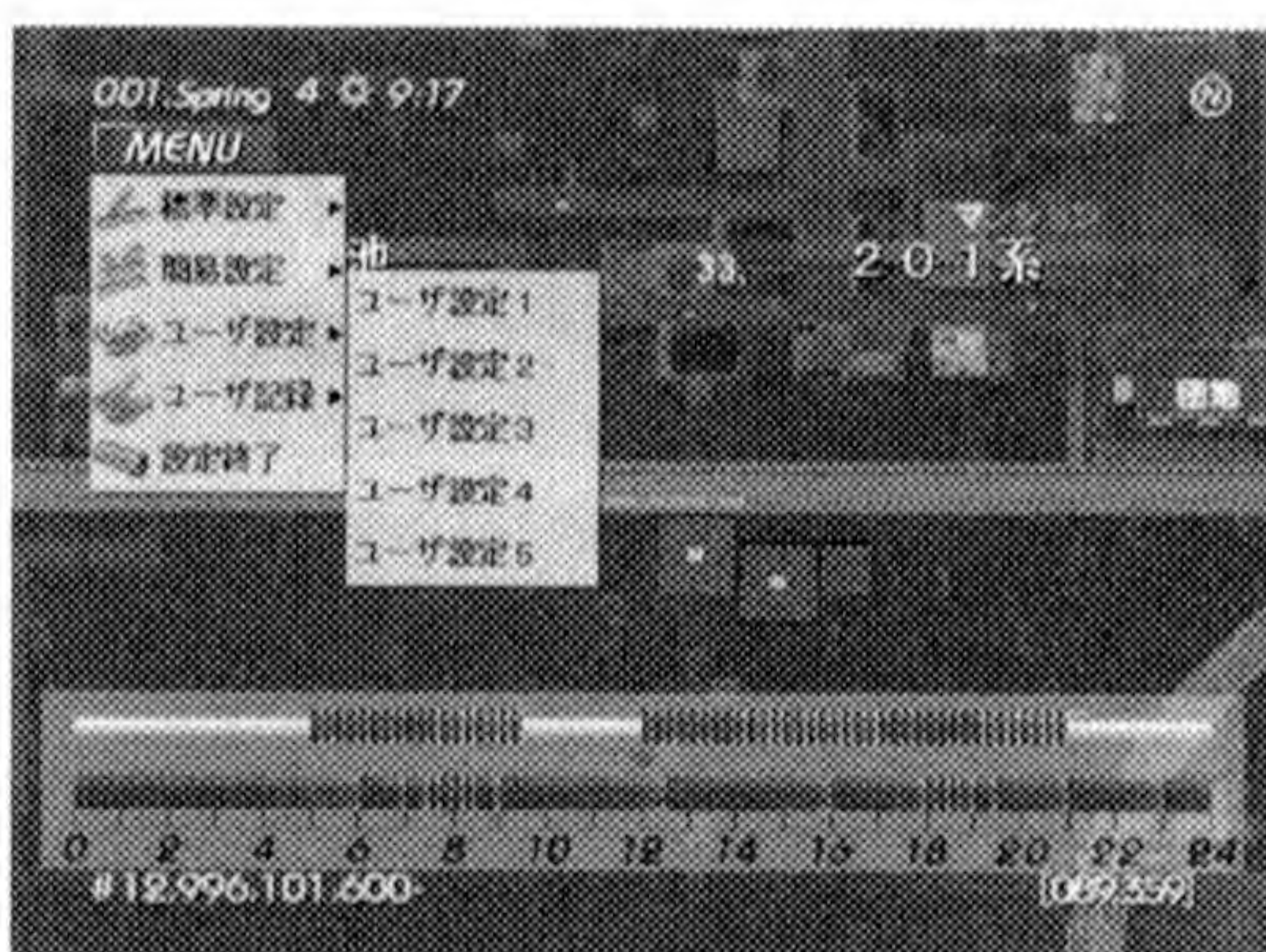
工業地向き…… 工業地にある駅に適したダイヤです。

住宅地向き…… 住宅地にある駅に適したダイヤです。

商業地向き…… 商業地にある駅に適したダイヤです。

貨物輸送向き… 夜間に行う貨物輸送に適したダイヤです。

上の段にある時刻設定バーがテンプレートダイヤの内容です。
マウスでカーソルを選択したいテンプレートに合わせて左クリックすると各テンプレートのダイヤがコピーされてダイヤの設定が完了します。

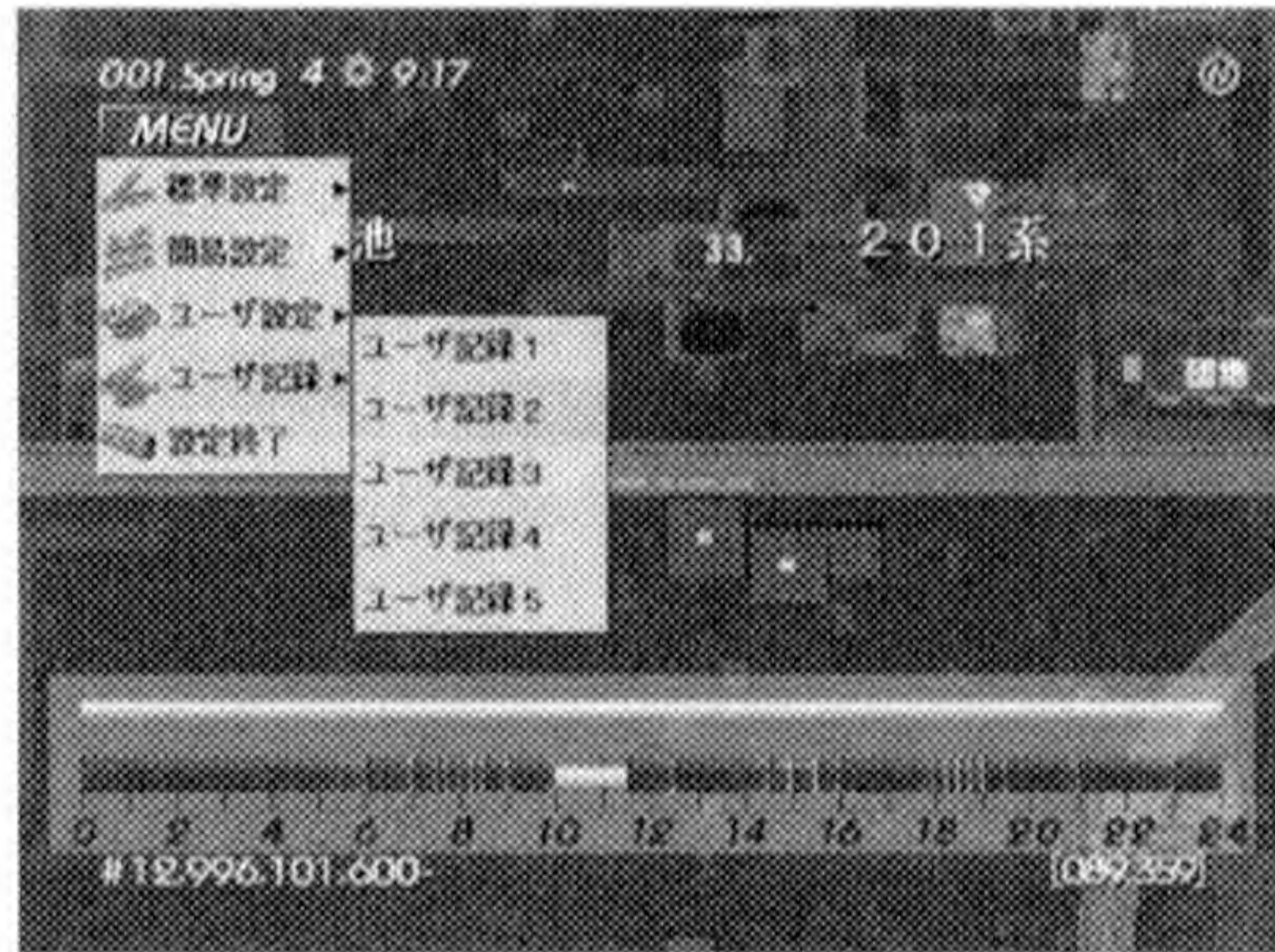
③テンプレートを使用する その2

「商業地向き」などのゲーム中であらかじめ用意されているテンプレートの他に、プレイヤーが登録したテンプレートを使用することができます。

ダイヤを設定したい車両、駅を選択した後、マウスを動かしてユーザー設定テンプレートの階層を表示します。

設定したいテンプレートダイヤにカーソルを合わせて左クリックと、テンプレートのダイヤがコピーされてダイヤの設定が完了します。

④テンプレートダイヤの登録

上記③の「ユーザー設定1～5」にプレイヤーが自分で設定したダイヤを登録することができます。

登録したいダイヤを設定した後、マウスを動かして、「ユーザー記録」の階層を表示します。

5種類ある「ユーザー記録」のアイコンのうち、登録したい場所にカーソルを合わせて左クリックと、下の段にあるダイヤが上の段にコピーされます。これでダイヤの登録は終了です。

■対話式ダイヤ設定

車両メニュー上の未配置の車両に対して行うことができます。車両の配置から各駅のダイヤ設定、ポイントの設定を一度に行えます。

①配置場所の決定

初めに車両の配置を行います。マップ上にポインタが表示されるので配置したい線路の上にカーソルを合わせ、左クリックします。

配置後、進行方向の設定に移ります。車両に表示された矢印が現在設定されている進行方向です。進行方向を変更したい時はマウスを右クリックしてください。マウスを左クリックすると決定します。

②ダイヤ設定の開始

配置が終了すると時刻が表示され、時間の経過とともに車両が進行します。車両の進む先に駅やポイントがあると、その都度、駅やポイントのダイヤを作成していきます。

③駅でのダイヤ設定 その1

車両が進み、やがて駅に到着すると、まず到着した駅での動作を設定します。旅客車両と貨物車両で若干動作が異なります。

◆旅客車両の場合

駅の動作のみを設定します。

停車…………… 駅で停車した後、そのまま進行方向に進みます。

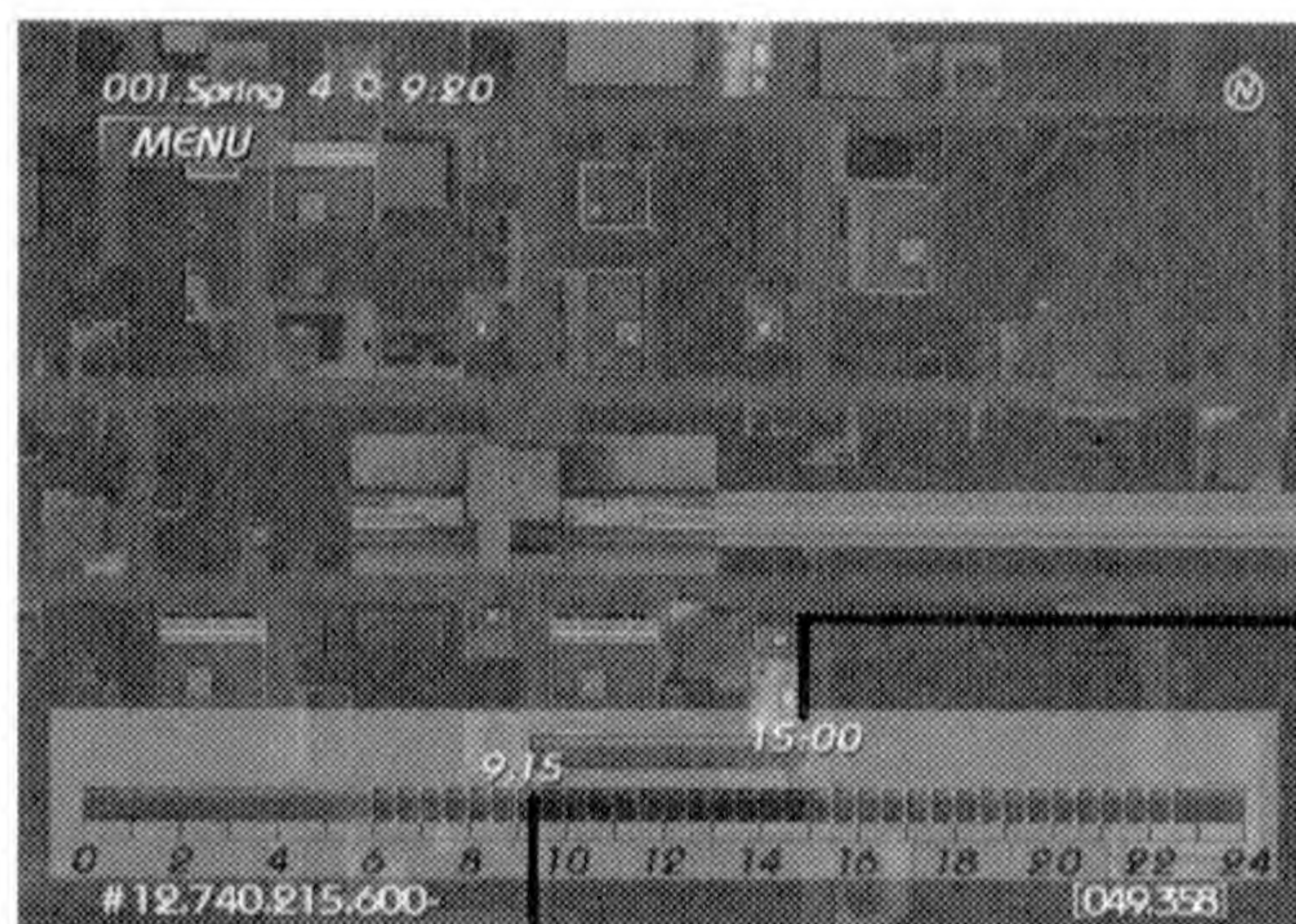
折り返し……… 駅で停車した後、折り返して発車します。

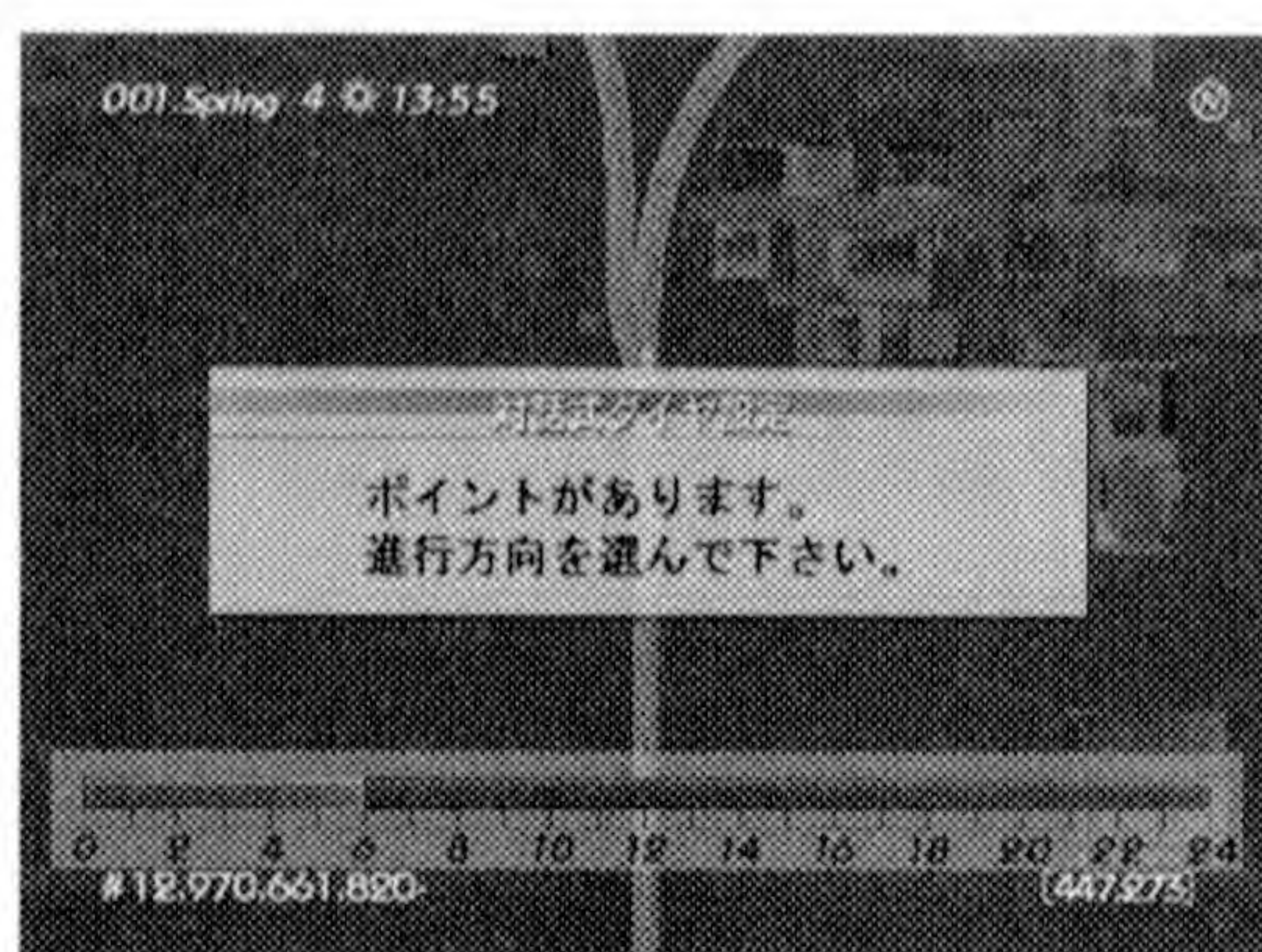
停車…………… 駅で停車せずに通過します。

◆貨物車両の場合

貨物車両では動作の選択の他に、その駅で荷物を積むか降ろすかの設定をすることができます。

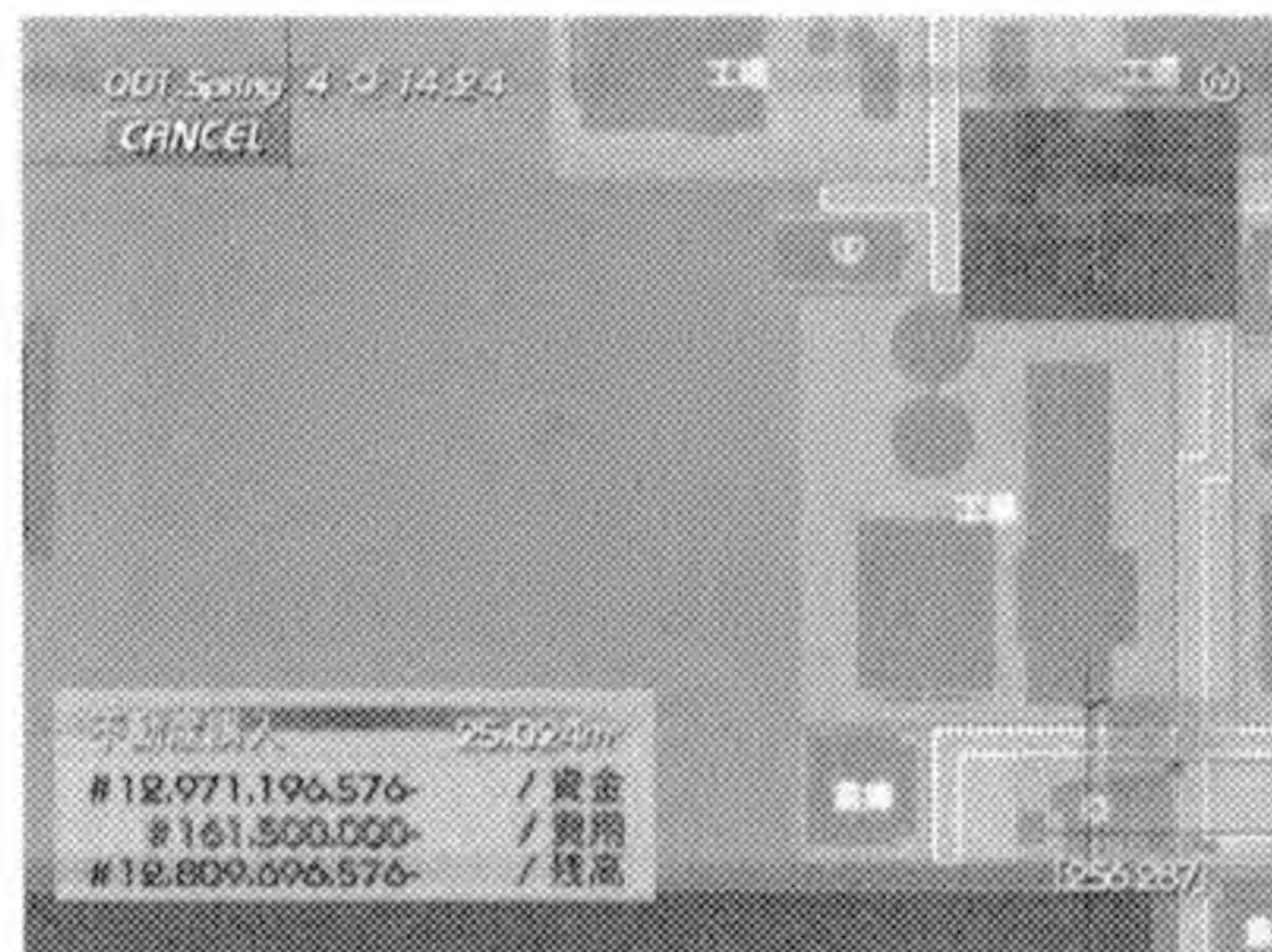
④駅でのダイヤ設定 その2

手順③で「停車」または「折り返し」を選択した場合、発車時刻の設定を行います。

⑤ポイントでのダイヤ設定

車両が進み、ポイントに到着すると、どちらの方向に進むか選択します。

⑥対話式ダイヤ設定の終了

対話式ダイヤ設定の開始から24時間が経過すると、一通りのダイヤ設定が行われたと判断して、対話式ダイヤ設定を終了するかどうかを聞いてきます。終了せずに対話式ダイヤ設定を続けることも可能です。
また、24時間が経過する前に対話式ダイヤ設定を終了したい時は、設定中にマウスを右クリックしてください。

土地の購入

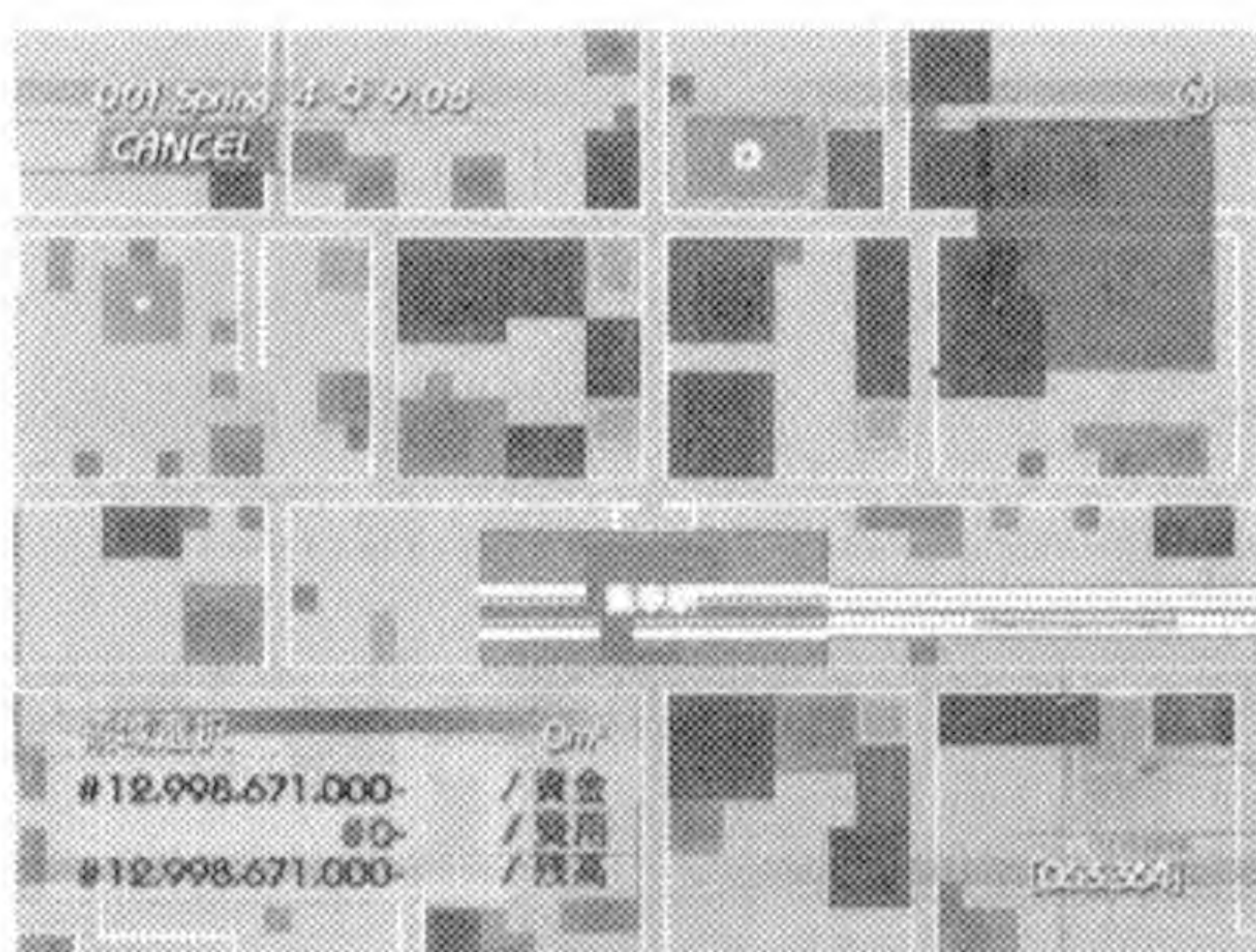
マップ内の土地を購入することで、自社の不動産として所有する事ができます。不動産の購入を行うにはメインメニューから「不動産購入」を選択します。選択すると分類図（下記参照）に画面が切り替わります。左クリックで始点を決めてカーソルを動かすと領域範囲が広がるので購入したい領域を決めて左クリックすると購入することができます。

カーソルを動かして購入する範囲を決めます。

誘致(不動産の売却)

不動産を売却する際、条件をつけて売却することができます。これを誘致と呼びます。メインメニューから「誘致」を選択すると購入と同様にして、誘致領域を指定します。次に誘致条件を以下の中から選択します。

- **農業**…… 田んぼや畑などの農業地を誘致します。
- **工業**…… 工場や倉庫などを誘致します。
- **住宅**…… 宅地や集合住宅などの居住地を誘致します。
- **商業**…… スーパーやデパートなどの商業施設を誘致します。
- **観光**…… スタジアムなどの観光施設を誘致します。
- **無条件**… 条件をつけずに土地を売却します。

なお、誘致を行なった領域はなるべく条件に合うような建物が建ちますが、必ずしも条件に合った建物だけが建つわけではありません。また、鉄道網やダイヤ、周辺の環境が整っていないと、建物は建ちません。

※誘致（売却）を行っても、買い手がつくまで（その土地が利用されるまで）は、土地代は入りません。
※所有していない土地を誘致対象にすると、土地の購入と誘致を同時に行います。

■分類図

エディット画面で駅、車両、線路以外の場所を左クリックすると、建物等が産業別に色分けされ地図のようになります。これを分類図といいます。分類図の状態でも不動産購入、誘致を行うことができます。

産業別色表

◆自然地形

林、雑草地などの緑地（薄い緑色）
荒れ地、砂地など（薄い茶色）
海、河川、湖（紺色）
コンクリートの護岸など（グレー）

◆公共施設

公園、学校など（濃い黄土色）
焼却所（黄色）

◆住居　青系統の色で表示されます。

住宅、集合住宅

◆第一次産業　黄緑色で表示されます。

畑、水田、果樹園など

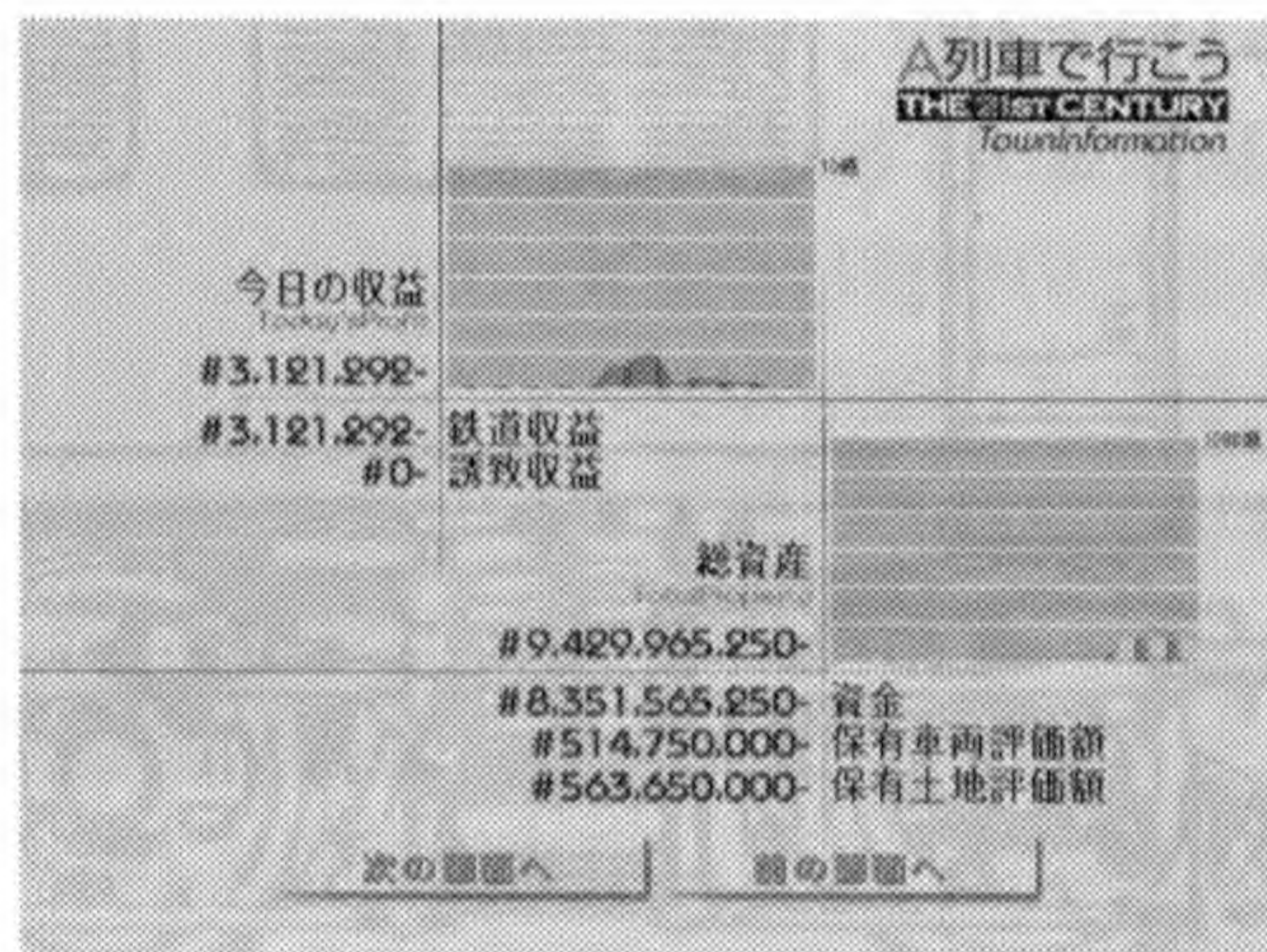
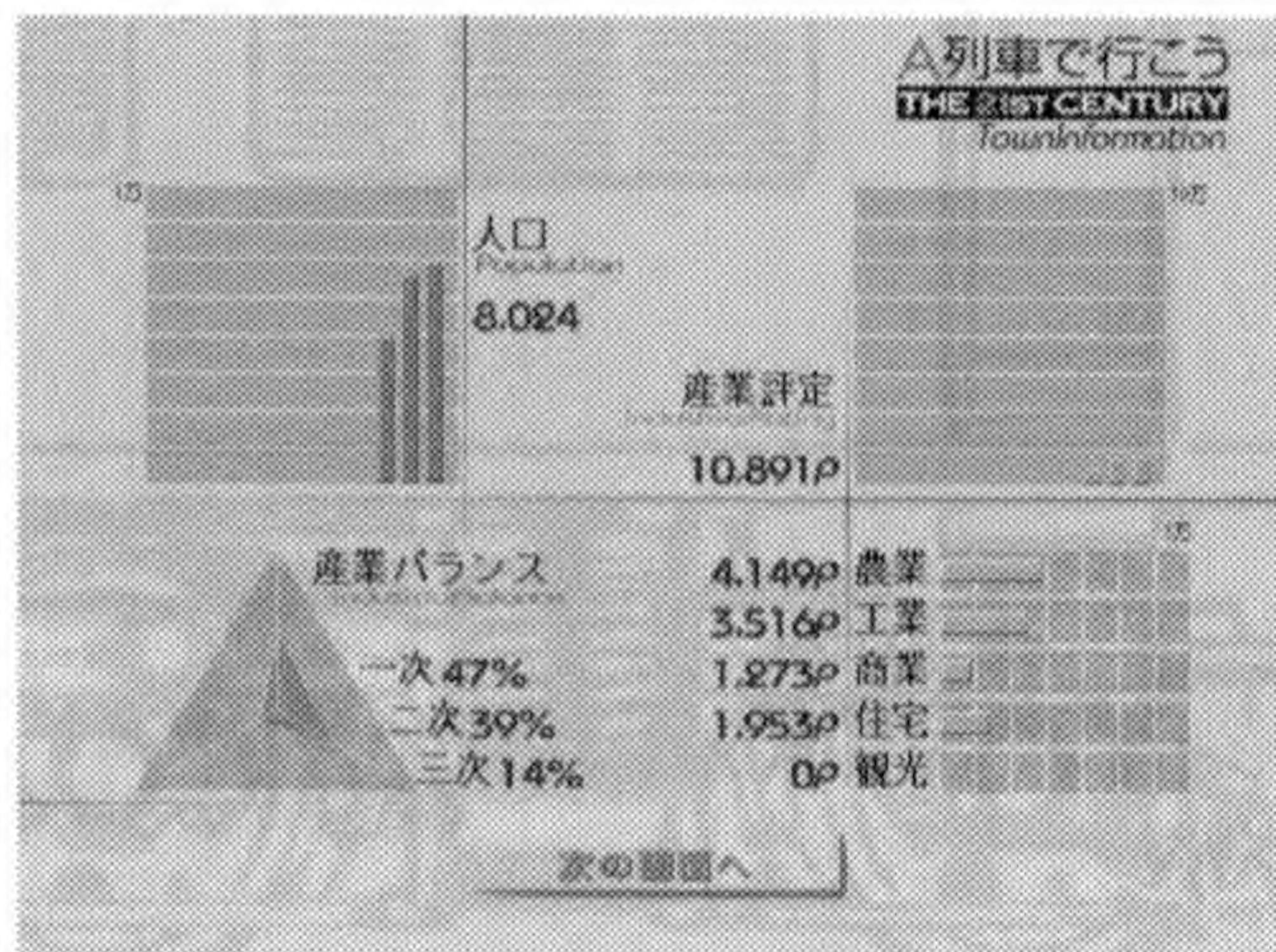
◆第二次産業　黄色で表示されます。

工場、倉庫など

◆第三次産業　一部を除いて赤系統の色で表示されます。集客力により色の濃さが変化します。

コンビニ、ガソリンスタンドなど（薄いピンク）
ファミレス、スーパーなど（ピンク）
デパート(規模小)、雑居ビル(規模中)など（濃い赤色）
雑居ビル(規模大)デパート(規模大)など（こげ茶色）
スタジアム、展示場など（濃い緑色）

都市情報画面

現在の都市の情報、及び鉄道会社の収支等を見ることができます。

■マップの情報

人口…………………… マップ内に居住している人の数

産業評定…………… マップ内で農業、工業、商業、住宅、観光の産業がどれだけ発達しているかを点数とグラフで表示します、それぞれの産業が発達するほど、点数とグラフは伸びていきます。

産業バランス……… すべての産業の合計を100%にした時の各産業の割合をグラフにしたものです。

■鉄道会社の情報

総資産……………… プレイヤーの総資産

資金…………………… プレイヤーが現在所持している現金

保有車両評価額…… 所有している車両の評価額

保有土地評価額…… 所有している土地の評価額

今日の収益………… その日の収益の合計

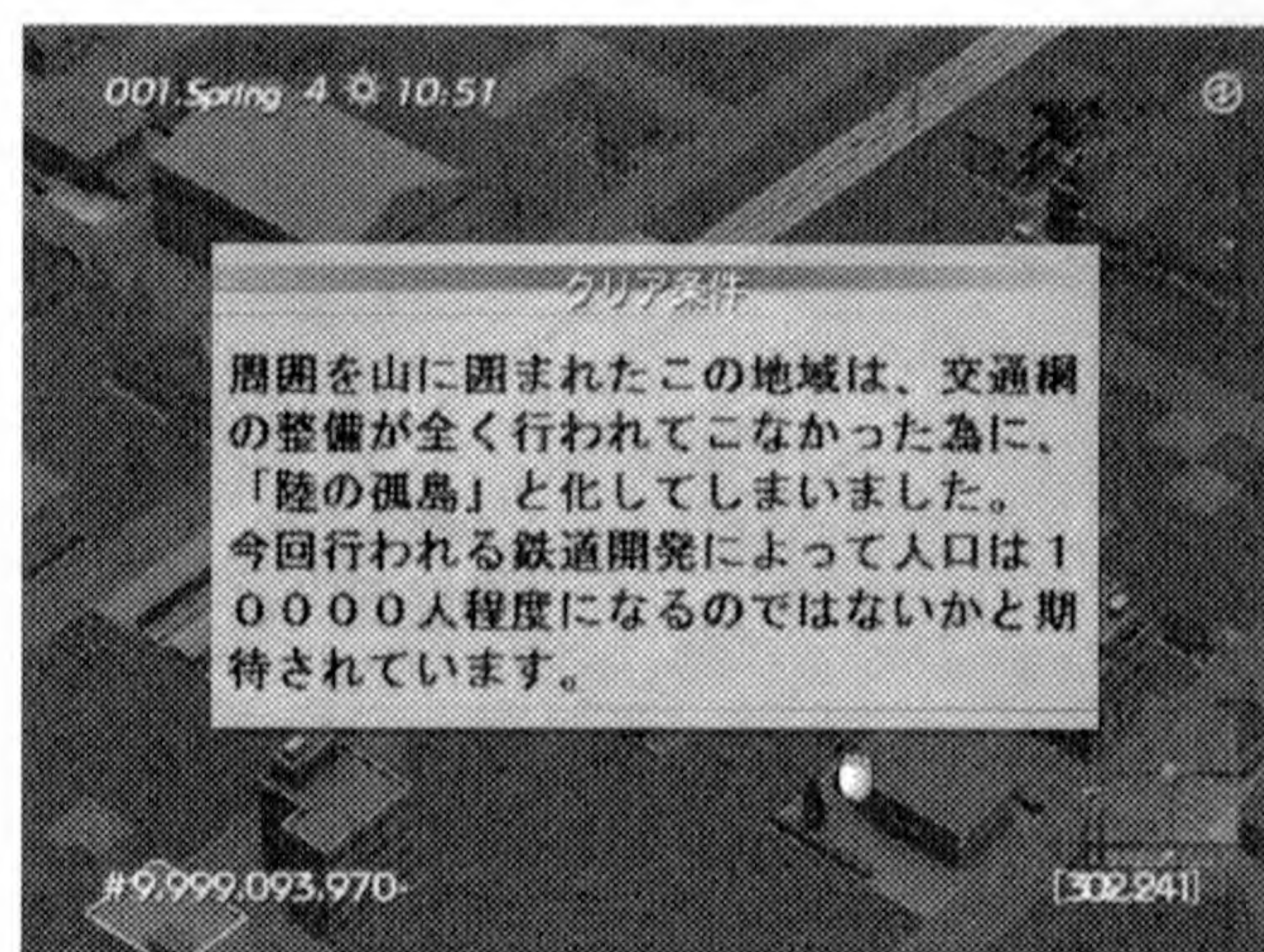
鉄道収益…………… その日における鉄道の運営による収益

誘致収益…………… その日における土地の総売却金額

■各駅の情報

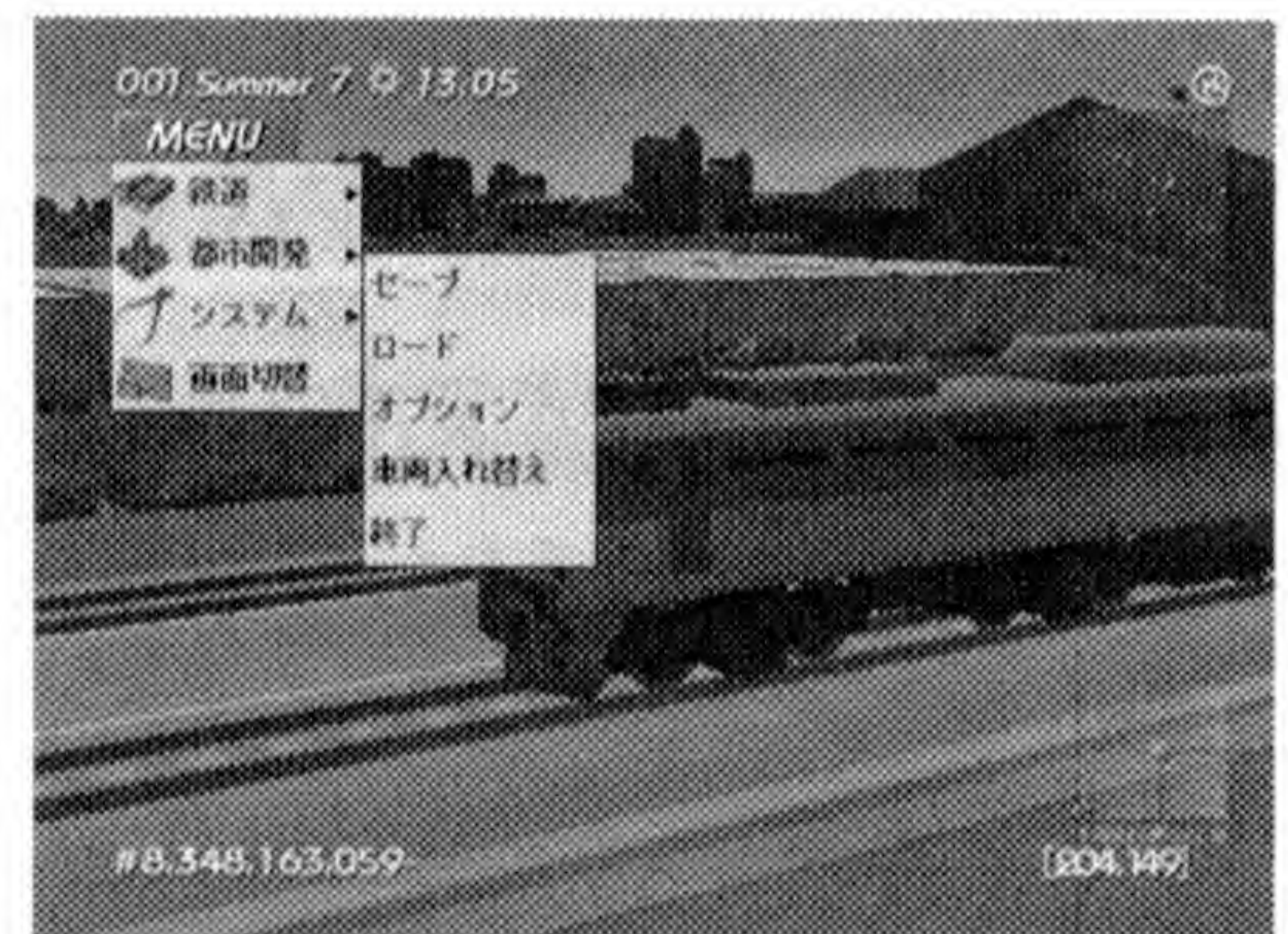
各駅の発展状況が表示されます。(発展状況を見るためには調査費用が必要です。)

クリア条件表示

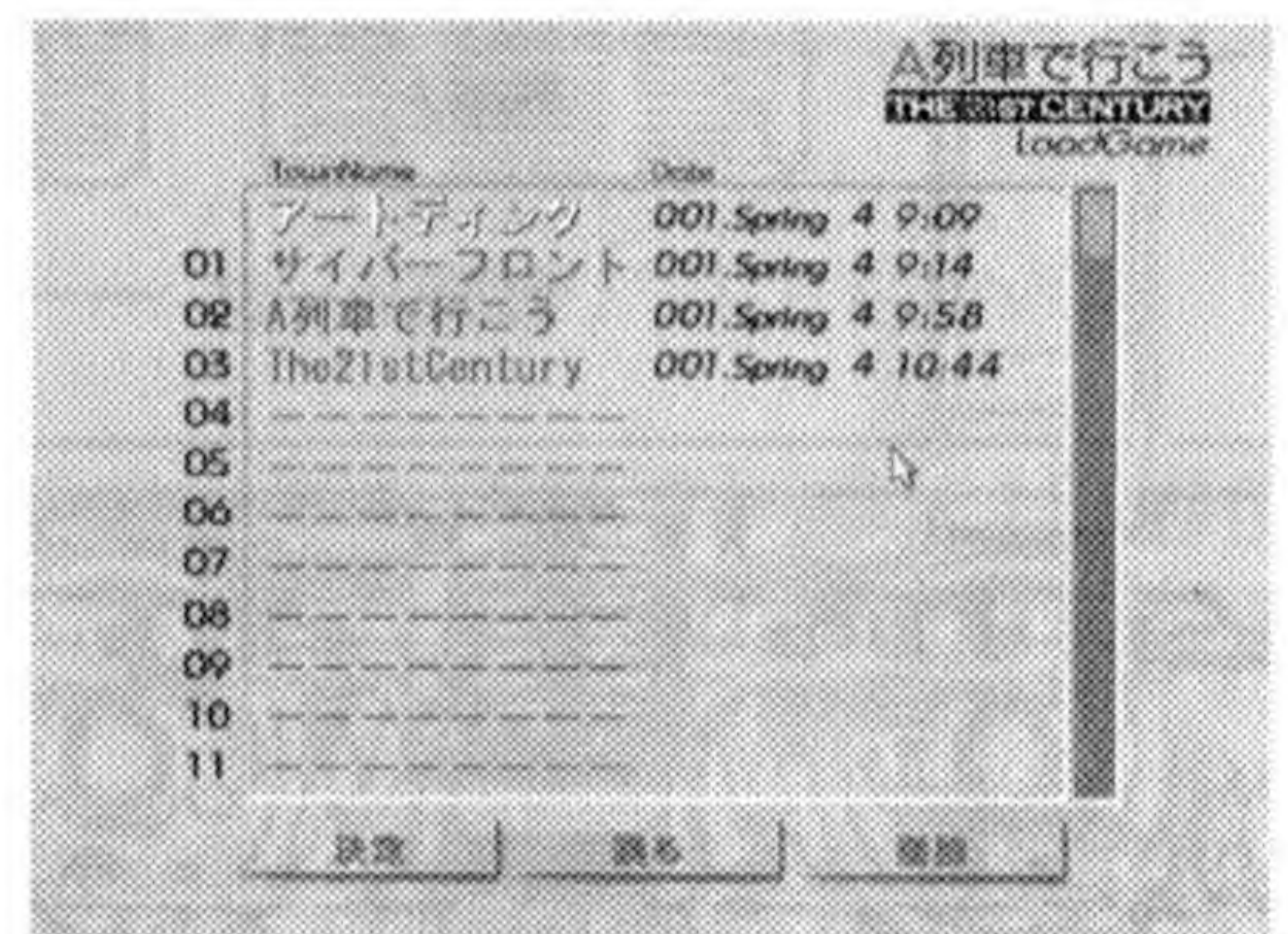
そのステージのクリア条件を表示します。

セーブ、ロード

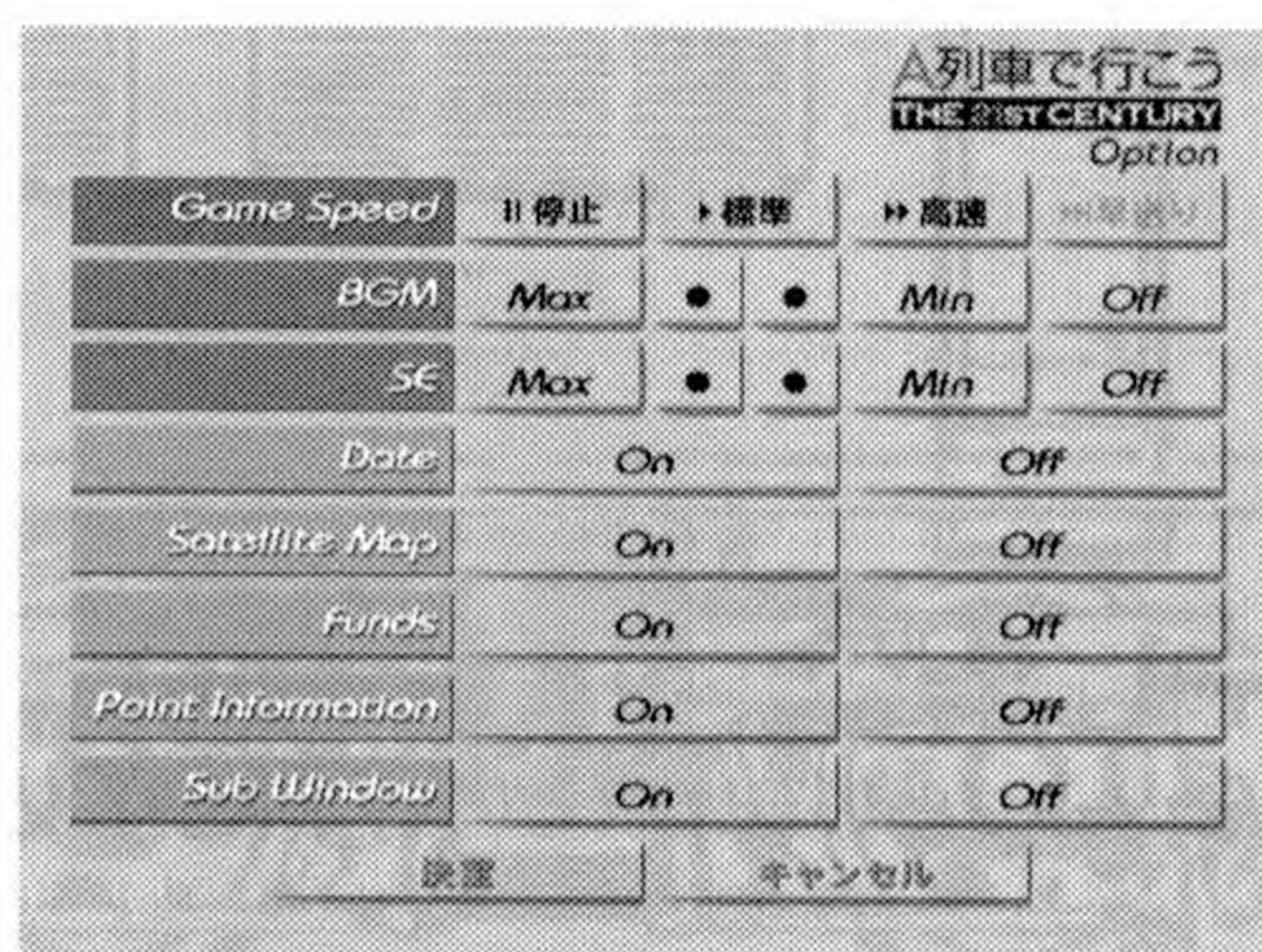
■セーブについて

現在のゲームの状態をセーブすることができます。

メインメニューから「システム」-「セーブ」を選択すると、セーブ画面が表示されますので、どこにセーブするか選択してください。
セーブデータは100個まで保存することができます。

■ロードについて

以前セーブしたところからゲームを再開します。

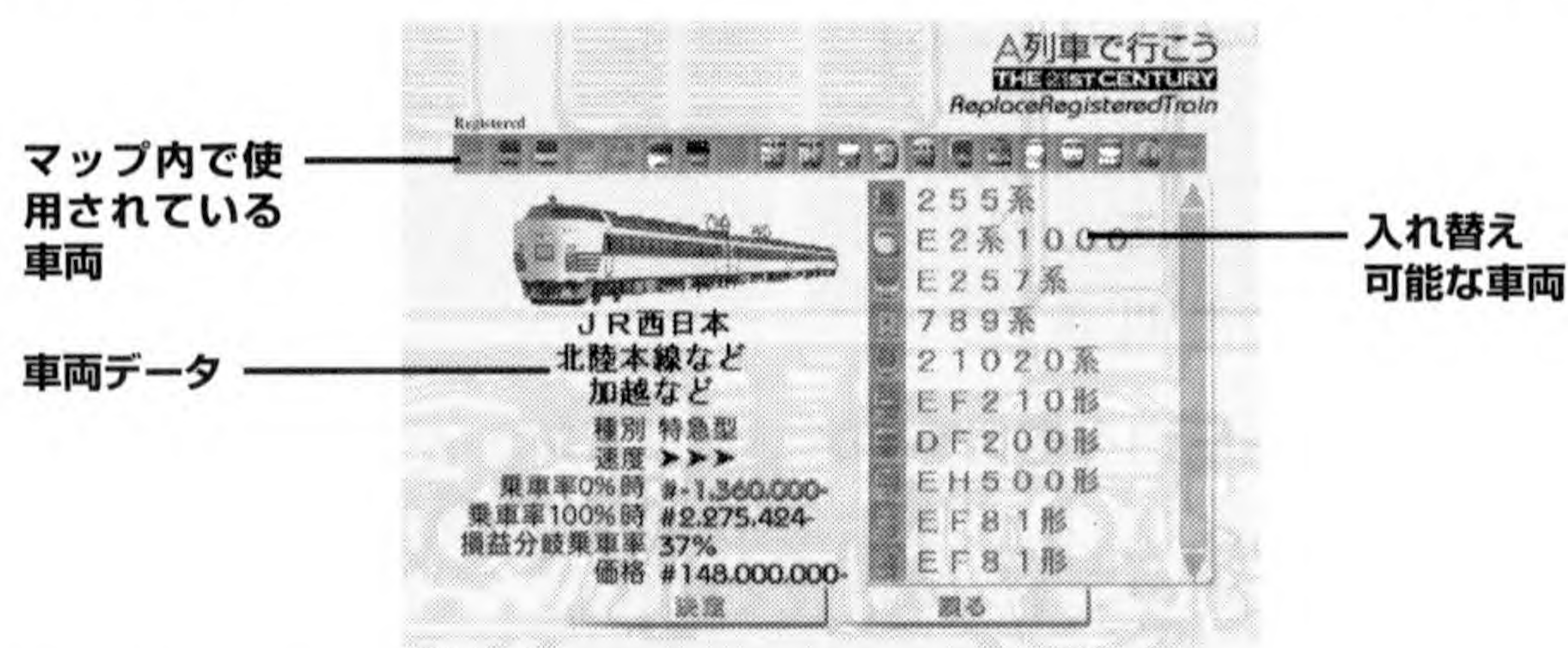
タイトルメニューで「LOAD GAME」を選択するか、メインメニューで「システム」-「ロード」を選択すると、セーブデータ選択画面が表示されますので、どのセーブデータをロードするか選択してください。

オプション

ゲーム内の環境設定を行うことができます。
オプションはメインメニューの他、タイトルメニューでも設定することができます。

Game Speed…………	ゲーム内の時間の流れを調節します。 停止、標準、高速の中から選びます。（早送りは選択できません）
BGM……………………	BGMの音量の調節ができます。 MAXからMINまでの4段階とOFFの中から選びます。
SE………………………	SE（効果音）の音量の設定ができます。 MAXからMINまでの4段階とOFFの中から選びます。
Date……………………	画面左上に、日付などを表示するかどうかの設定です。
Satellite Map…………	画面右上に、サテライトマップを表示するかどうかの設定です。
Funds……………………	画面左下に、資金を表示するかどうかの設定です。
Point Infomation……	画面右下に、カーソルの現在位置の座標や情報を表示するポイントインフォメーションを表示するかどうかの設定です。
Sub Window…………	線路を敷設する際などに右下に表示される、サブウィンドウを表示するかどうかの設定です。

車両データの入れ替え

このゲームには多数の車両が収録されており、このうち、20種類の車両を一つのマップ内で使用することができます。ここでは、マップ内で使用する車両と収録されている車両を入れ替えることができます。

■車両の入れ替え方法

メインメニューから「システム」－「車両入れ替え」を選択すると以下の画面が表示されます。

①マップ内で使用されている車両データの選択

マップ内で使用されている車両の一覧から入れ替えたい車両にカーソルを合わせて左クリックします。

②新しく使用したい車両データを選択。

収録されている車両の中から、新たにマップ内で使用したい車両データにカーソルを合わせて左クリックします。すると、選択した車両をマップ内で使用できるようになります。

※ゲーム内ですでに購入されている車両については、入れ替えることができません。

ゲームをやめる

ゲームをやめるには、メインメニューの「システム」-「終了」を選択します。
「ゲームを終了しますか？」というメッセージが表示されるので「はい」を選択すると、タイトル画面に戻ります。

進め方のポイント

■資材の使用

大きな建物を建てる時には資材が必要となります。都市が発展してきたら十分に資材の確保をしましょう。また、都市の住民は生活の維持に資材を使います。貨物駅に資材がない状態が続いてしまうと住民が離れていってしまい、都市が衰退するようになってしまいます。

安定した資材の確保をするためには、やはり工業地帯が必要です。住宅地や商業地の一角ではなく工業専用地区の駅や土地を設けて誘致してあげると、たくさんの工場が名乗りをあげてくれます。地区が発展すると資材の生産量も増えることになります。

資材の輸送に貨物列車は欠かせない存在です。旅客線の他に貨物線をいかに確保して資材の運搬をするかが鍵になります。

工業地帯は資材の生産もありますが、多数の雇用も見込めます。住宅地の駅から列車をつなげることにより、工業地帯もより発展するようになるでしょう。

■対話式ダイヤ設定を活用しよう!

実際の列車は一日の運行スケジュールが大体決まっています。このゲームについても同様で列車に1日単位のスケジュールを決めてあげるとダイヤが混乱せずに効率よく運行することができます。1日分のダイヤを設定するには対話式ダイヤ設定が最適です。

具体的にはまず、列車ごとに毎日の始発の駅を決めておくと良いでしょう。朝出発した列車がその翌朝、同じ時間に同じ駅を発車できるようにします。そうすれば、車両一つ一つにリズムができ、たくさんの列車を同時に運行することが簡単になります。

また、始点から終点までが長い線路の場合は2日や3日のサイクルで設定したほうが良いでしょう。この場合、他の車両についてもサイクルを合わせてあげると混乱せずにダイヤを設定することができます。

■誘致&都市発展のコツ

各産業がバランス良く配置されていると効果的に都市が発展します。

農業、商業、工業及び住宅がバランス良く配置されていると住民がたくさん集まってくるようになります。皆さんの周りに田園地帯、ベッドタウン、工業地帯、高層ビル群があるように、このゲームの世界でも各産業を誘致して特色のある街作りをしてあげるとさらに大きく発展してくれるのです。

特色のある街作りをする為には誘致を行いましょう。

●駅と駅との関係

都市に住む住人もそれぞれが生活しています。住宅地から工業地などへの通勤、商業地への買い物など実際の生活を営んでいます。通勤時間帯など人が移動するような時間に列車をたくさん運行してあげたほうがよいでしょう。

●駅の利用時間のこと

駅の種類や街の状況によって人の乗り降りが変化します。時間帯に合わせたダイヤ設定を心がけましょう。

テクニカルサポート

本ソフトに関する技術的なお問い合わせは、弊社ユーザーサポート係にご連絡ください。

ユーザーサポート係

TEL:052-779-6549

受付時間：土･日・祝日を除く11:00～12:00 / 13:00～17:00

お問い合わせになる前に、お客様のパソコンの環境をお調べください。
メーカー製のパソコンでも、詳細なスペックをお調べくださいますようお願いします。
迅速なユーザーサポートのために、ご協力をお願いします。

OS:
DirectXのバージョン：
CPU:
RAM：
ハードディスク空き容量：
グラフィックチップ：
ビデオメモリー：
サウンドカード：

■パソコンのスペックを調べる方法
スタートメニューから「ファイル名を指定して実行」を選択してください。
dxdiagと入力し、Enterを押すと、DirectX診断ツールが起動します
「システム」タブでOS、CPU、RAM、DirectXバージョンを、
「ディスプレイ」タブでディスプレイチップとビデオメモリを
それぞれご確認ください。

ユーザーサポート係では、テクニカルサポートのみ受付します。
ゲームの遊び方や内容についてはお答えできませんので、予めご了承ください。

株式会社サイバーフロント
〒140-0014 東京都品川区大井4-6-1 サクラビル4F
http://www.cyberfront.co.jp

PartNo.300084-4